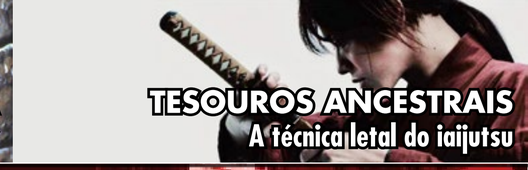
CAVERNA DO SABER
As técnicas milenares do Império de Jade

DICAS DE MESTRE
Aprenda o segredo do jogo rápido

CHEFE DE FASE
Senhor Porrada para três sistemas

MESTRE DA MASMORRA
Gerencie jogadores contra jogadores



TESOUROS ANCESTRAIS
A técnica letal do iaijutsu

BRASIL DRAGÃO

A TRIBO
A CONCLUSÃO DO CONTO DE LEONEL CALDELA

PEQUENAS AVENTURAS
NOVA SESSÃO COM AVENTURAS INÉDITAS

RESENHAS
CURSE OF STRAHD • BLOOD BOWL 2 • VALERIAN

LADRÕES DE CORAÇÕES

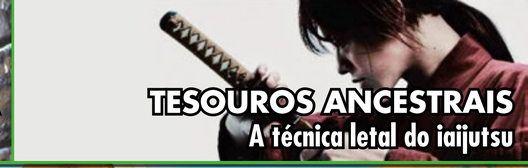
Persona 5: **dos games para sua mesa**

CAVERNA DO SABER
As técnicas milenares do Império de Jade

DICAS DE MESTRE
Aprenda o segredo do jogo rápido

ADAPTAÇÃO
Persona 5 para 3D&T

MESTRE DA MASMORRA
Gerencie jogadores contra jogadores



TESOUROS ANCESTRAIS
A técnica letal do iaijutsu

BRASIL DRAGÃO

A TRIBO
A CONCLUSÃO DO CONTO DE LEONEL CALDELA

PEQUENAS AVENTURAS
NOVA SESSÃO COM AVENTURAS INÉDITAS

RESENHAS
CURSE OF STRAHD • BLOOD BOWL 2 • VALERIAN

SENHOR PORRADA

A personalidade sutil e multifacetada do herói da Guilda do Macaco

FANTASIA

Não lembro se foi em 1992, então eu vou dizer que foi e vocês vão acreditar em mim, combinado? Combinado.

Enfim, em 1992 eu não sabia que literatura de fantasia medieval existia. Hoje é até difícil imaginar algo assim, mas naquela época sequer tínhamos *O Senhor dos Anéis* publicado no Brasil (quem quisesse ler precisava apelar para uma cara — pelo menos para estudantes desempregados — edição portuguesa). Fantasia era o nicho do nichos.

Foi quando descobri os romances baseados em *Dungeons & Dragons*. Minha iniciação, é verdade, foi com a edição portuguesa das *Cronicas de Dragonlance* (alô, Tanis Semi-Duende, um abraço!), mas meu sonho era mesmo ler a quantidade enorme de romances em inglês que eu via na *Forbidden Planet*, loja que abrigou minha geração de jogadores. Histórias de *Forgotten Realms, Dark Sun, Ravenloft*! Me esforcei e um dia consegui (*Vampire of the Mists*, que peguei emprestado do meu amigo Humberto, foi o primeiro), mas sei que nem todo mundo tem essa chance.

Quando criamos *Tormenta* em 1999, um de nossos sonhos era ver o nosso cenário com romances tão legais e um catálogo tão vasto quanto os da antiga *TSR*. A primeira parte tomou vida com a *Trilogia da Tormenta*, escrita por **Leonel Caldela** de maneira tão brilhante.

Agora, em 2017, todas essas coisas se juntaram: com *Pátria*, primeiro volume da *Trilogia do Elfo Negro*, de **R.A. Salvatore**, inauguramos a linha de romances de *D&D* dentro da *Jambô*. Como se não bastasse, *A Jóia da Alma*, novo romance de *Tormenta* e o primeiro desde *O Terceiro Deus*, escrito por **Karen Soarele**, chegará às lojas em setembro.

É a concretização de dois sonhos, mas é só o começo. Acreditem, os planos para 2018 estão todos engatilhados. Vocês não perdem por esperar!

J.M. TREVISAN

DRAGÃO BRASIL

JAMBÔ Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Conselho Editorial
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, Leonel Caldela, Gustavo "Calamis" Brauner

Colaboradores
Textos: Álvaro "Jamil" Freitas, Bruno "BURP" Schlatter, Davide Di Benedetto, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Leandropug, Marlon "Armagedon" Teske, Pedro Martins, Thiago Rosa

Arte: Eudetenis, Gabriela Marchioro, Leonel Domingos, Marcelo Cassaro, Ricardo Mango, Sandro "Zambi" Zamboni, Sylvia Feer

Quadrinho: Fran Brigs e Anna Giovannini

Fundo de tela: Ricardo Mango

Edição do podcast: Ramon Mineiro

Mapa de batalha: Marco Morte

Diagramação
J.M. Trevisan, Guilherme Dei Svaldi

Revisão
Gustavo Brauner

Apóie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-17 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
A vez dos wargames no Brasil.

6 Pergaminhos dos Leitores
Antipaladino versus Chibi-Paladina!

10 Resenhas
Curse of Strahd, Blood Bowl 2 e *Valerian*.

14 Dicas de Mestre
As maravilhas da aventura rápida!

22 Persona 5
Ladrões estilosos e suas criaturas incríveis.

34 Toolbox
Várias cabeças pensam melhor que uma!

40 Gazeta do Reinado
A tragédia que abalou Arton.

42 A Tribo, parte 2
A conclusão do conto de Leonel Caldela!

70 Mestre da Masmorra
Quando você bate no personagem do amiguinho.

74 Gabinete de Saladino
O rei dos filmes B.

78 Caverna do Saber Especial
Como diria Khalmyr: seja jutsu!

100 Chefe de Fase
Dê porrada em três sistemas!

104 Pequenas Aventuras
A Vigília, uma aventura de duas páginas.

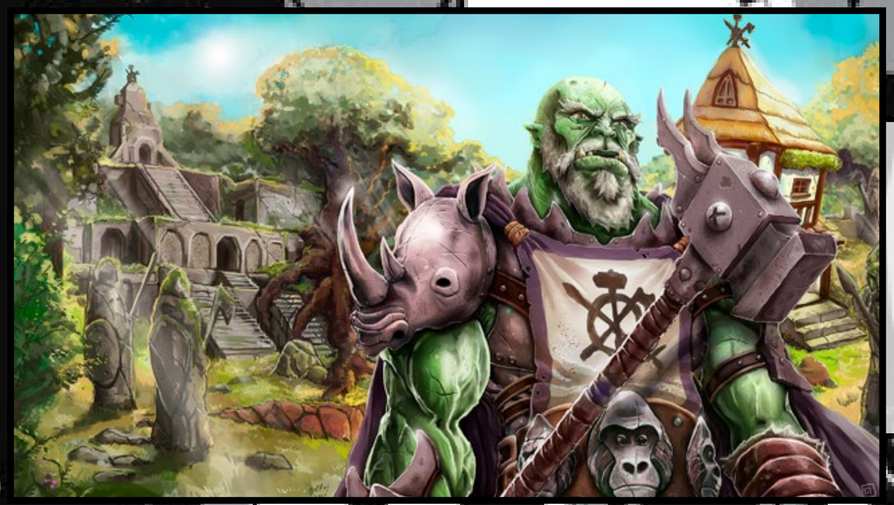
106 Board Games
Um jogo de tabuleiro para cada jogador de RPG.

112 Tesouros Ancestrais
O poder do iaijutsu!

116 Quadrinhos
A volta dos Merc$!

120 Amigos de Klunc
Mais que dois. Bem mais que dois!

126 Extras
Quarteto Terrível!



A CAPA

Ricardo Mango já é desenhista da casa. Ganhou um concurso no Japão e é o artista titular de **Khalifor**, mangá com roteiros de **J.M. Trevisan**. Mas nada disso é surpreendente.

A surpresa é pensar que o infame Senhor Porrada foi de NPC improvisado a capa da *Dragão Brasil*!

Notícias do Bardo

Soldados do espaço, fantasia no espaço e espaço para uma nova autora!

PELO IMPERADOR!

A oitava edição de *Warhammer 40K*, muito provavelmente o jogo de miniaturas mais conhecido do mundo, está de malas prontas para o Brasil.

Depois de um longo hiato, as importações foram assumidas pela Solid, empresa especializada em colecionismo e hoje representante oficial da Games Workshop, criadora de Warhammer.

Noeste cenário futurista, supersoldados de armadura e suas facções enfrentam ameaças terríveis, como alienígenas sanguinários (orcs espaciais, por exemplo) e o poder maligno do Caos, com suas hordas de demônios, tudo em nome do Imperador da Terra.

A próxima leva de produtos chega agora, no fim de agosto, e promete a nova caixa básica, *Dark Imperium*, que contém dois exércitos (os novos Primaris Space Marines contra a infecta Death Guard — 53 miniaturas ao todo), dados, régua e o livro de regras em capa dura. A empresa também promete as duas outras caixas introdutórias mais simples e voltadas para principiantes: *Know No Fear* e *First Strike*, além das famosas tintas da *Games Workshop*.

Sim, as miniaturas vêm demonstadas e sem pintura, mas deixá-las do seu jeito é um hobby a parte e bem divertido.

Para acompanhar as novidades da *Games Workshop* no Brasil, é só visitar **a página deles no Facebook.**

A guarda vem aí

Durante o *Diversão Offline*, evento carioca de RPG e boardgames, a galera da editora *Retropunk* anunciou seu grande título para 2018: *Mouse Guard RPG*! Cultuado, o jogo se apóia na mecânica de *Burning Wheel* para colocar os jogadores na pele de heróis em um mundo perigoso, numa sociedade baseada nos instintos e impulsos de um povo rato.

Numa sociedade medieval sem magia, o pilar de defesa da sociedade é a Guarda. Agentes que, apenas com armas e armaduras, atuam como primeira e última linha de defesa de sua comunidade. A HQ *Pequenos Guardiões*, já publicada no Brasil, se passa no mesmo universo do jogo.

...e uma garrafa de rum!

A Redbox Editora começou a venda de *Thordezilhas: Sabres & Caravelas*, cenário para *Old Dragon* vencedor do concurso "Seu Mundo na Redbox". Em *Thordezilhas*, os jogadores vivem aventuras sobre exploração de continentes perdidos, buscam tesouros gloriosos e se engajam nas mais mortíferas batalhas navais.

Além de ação, como pirata não é bobo nem nada, o cenário contará também com muita intriga e maquinação. Disponível **aqui**.

Além das estrelas

A espera finalmente acabou! *Starfinder* saiu na *Gencon 2017* e foi um sucesso retumbante, esgotando ridiculamente rápido e derrubando o servidor da Paizo que abrigava o livro digital.

Starfinder é a versão sci-fi de *Pathfinder*, extrapolando o mundo de Golarion para um grande universo com naves interplanetárias, planetas dominados por mortos vivos, várias referências ao cenário original, muitos mistérios e uma versão atualizada do sistema da casa, o que parece um forte indício de que uma nova edição do seu jogo irmão pode vir por ai.

Se você manja de inglês, pode comprar o livro digital **aqui** ou aguardar pacientemente a versão gratuita **aqui.**

Que barbaridade!

Nem só de ratos viveram os anúncios *Diversão Offline*! Pegando absolutamente todo mundo de surpresa, a *Aster Editora* anunciou um lançamento peso pesado: *Barbarians of Lemuria*, considerado por muita gente o melhor RPG do gênero de espada e feitiçaria.

Através de um sistema simples e direto, BoL (como é conhecido pelos fãs) emula as crônicas e sagas de Thongor, Conan, Brak, Elric e outros heróis épicos. Previsto para 2018!

A Joia da Alma

A linha de romances de *Tormenta* está de volta, desta vez com uma recém chegada em terras artonianas, a autora **Karen Soarele**. E é claro que a ocasião não iria passar em branco!

O lançamento oficial será durante a *Bienal do Livro do Rio*, no estande da *Jambô*, dia 9 de setembro, às 15h, mas a tour ainda passará por mais quatro cidades: São Paulo, Curitiba, Porto Alegre e Campo Grande.

Quem não puder comparecer a nenhum dos eventos (embora devesse, porque vai ser muito legal) poderá comprar o livro online pelo **site da Nerdz**, a partir do dia 31 de agosto.

Para maiores informações, como datas, horários e endereços, visite e marque presença **no post do evento no Facebook da editora!**

A seção Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias. Clique abaixo e visite o site deles!

RPG notícias

PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Bah! Ainda estão por aí? Vocês, seus apoiadores malas da *Dragão Brasil*! Não, não tem nenhum Paladino aqui. Hoje sou eu, o Antipaladino, quem está dominando os Pergaminhos! O vilão está no controle! O mal venceu! O bem perdeu!

(Humpf, na verdade os caras do bem foram assistir a **Guilda do Macaco** e me largaram aqui tomando conta e...)

NÃO IMPORTA! Sob a liderança do Antipaladino, este lugar vai funcionar muito melhor! Mais apelação! Mais combos! Mais quatro braços! Ora, se tenho quatro olhos, por que não posso ter quatro braços? Melhor talento!

Anos Oitenta

Salve, galera da Dragão Brasil! Quero parabenizar pelo ótimo trabalho.

Sem mais delongas, venho pedir uma adaptação da série Caverna do Dragão para Tormenta RPG, ou mesmo no sistema D20. Sempre quis jogar com as aventuras dos personagens.

E por falar em adaptar séries dos anos 90, podem trazer também os Thundercats, Silverhawks, He-man...

Robson Luciano Pinheiro Ferreira dos Santos Pereira

PRESTO, FAÇA ALGUMA COISA! Aham, digo... Caverna do Dragão, sim. Muito divertido! Crianças perdidas, sempre procurando um caminho para casa, sempre fracassando, chorando pelos cantos. Haha, excelente! É o tipo de história que congela meu coração preto e peludo! Adaptar para Tormenta? Vamos ver, vamos ver...

Mumm-ra, Monstro Estelar, Esqueleto... por onde andam esses caras? Nunca mais postaram nada em nosso grupo de vilões no Whats. Será que eu fui bloqueado?

Obrigado!

Meus caros editores, escritores e leitores! Escrevo por agradecimento.

Acompanho a DB desde suas primeiras edições impressas. Ir à banca de jornal, na pracinha perto da casa da minha avó, era um ritual esperado todos os meses.

O tempo passou e, infelizmente, a vida profissional me afastou das mesas. Porém, sempre procurei manter contato com o RPG, por meio de livros e pela Internet.

Com o retorno da DB, foi-me devolvida parte da alegria de minha infância, tanto em forma de conteúdo quanto em forma de nostalgia.

Vejo a DB de hoje com a mesma essência de antigamente — marca de qualidade dos seus autores —, mas agora com textos mais robustos e maduros. Além do ludismo, vocês desempenham um trabalho social de conscientização e educação, ajudando a formar a opinião de muitas pessoas, sem dúvida nenhuma.

Gostaria de destacar uma seção em especial: Sir Holland. Simples. Bonita. Leve. E impossível de não arrancar um sorriso no último quadro. O humor na sua expressão mais pura. A minha página preferida!

Vida longa. E muito obrigado por tudo.

Diego Adão F. S.

Snif... chuif... chuif... Tem alguma coisa irritando meus olhos, todos os quatro. Estão lacrimejando. Certamente por alergia a esta mensagem melosa! Que outro motivo podia haver?

Bah! Não sou bom nesses lances de agradecer, então vou deixar seu e-mail aqui esperando algum Paladino ou Paladina molenga que venha dizer muito obrigado por suas palavras gentis, encorajadoras e... AAGH! Diego, veja o que você fez! Acabei sendo EDUCADO! Vou ganhar menos XP por isso!

Bah! Bah! BAAAH! Vou dizer àquele palerma do Sir Holland que ele tem UM fã. Claro, ele tinha que ter ALGUM fã em ALGUM lugar! Paspalho!

Você de Novo?!

Saudações! Como de costume, não conseguimos controlar nossa ansiedade, então surgem as questões...

***1)** Império de Jade e Além do Reinado serão publicados ainda neste ano, ou é mais provável que fiquem para o ano que vem?*

***2)** A Jambô pretende dar continuidade aos títulos de Dragon Age, lançando, por exemplo, The World of Thedas volumes 1 e 2?*

***3)** Teremos continuidade no lançamento de suplementos e módulos básicos de Reinos de Ferro, como o Unleashed e demais títulos da Privateer Press?*

***4)** Há planos para o lançamento de um Manual do Aventureiro para Tormenta Alpha, atualizado com novos kits e mecânicas?*

***5)** As classes de prestígio antigas de Tormenta poderiam ser atualizadas e relançadas na DB. Há muito material bom assim sem revisão. Existe essa possibilidade?*

Por hoje, fico por aqui. Abraços a todos e boa sorte para o Antipaladino que me parece ter níveis de Plebeu, já que não dá uma dentro...

Romullo

Como de costume? Ei, estou lembrando de você! Vive me enchendo de perguntas! Bah, vá procurar algo melhor pra fazer!

1) Ambos os títulos estão previstos para este ano. Isto é, a menos que alguém como eu consiga impedir, BWAHAHAHA!

2) Sim, claro que Dragon Age vai continuar. Ouvi dizer que vende muito, ouvi que muita gente joga no PS4 e... ah, está falando do **Dragon Age RPG?!** Bem, o primeiro romance da linha, *O Trono Usurpado*, está quase saindo. Quando? Isso ainda é segredo, lamento. Na verdade, não lamento coisa nenhuma!

3) **Reinos de Ferro** terá novos títulos sim. O próximo, Sem Trégua Vol. 4, está quase pronto. Depois disso? Isso é informação privilegiada, sigilosa, spoilerenta! Não vou contar! (Na real, ninguém me disse ainda...)

4) Não estou sabendo de nada. Como sei tudo, certamente não teremos nenhuma novidade nesse sentido! De qualquer maneira, o **Manual do Aventureiro** é compatível com a edição mais recente de **3D&T Alpha**, então não precisa. Aliás, o próprio **Tormenta Alpha** já vem com montes de kits. Bah! Com quantos personagens você joga? Um time de futebol?

5) BWAHAHA! Pegamos você, espertinho! ESTA *Dragão Brasil* trouxe e volta o Mestre Iaijutsu, adaptado para **Tormenta RPG**. Pode confiar que outros virão. Pensando bem, não confie. Só um idiota confia em mim.

COMO ASSIM, não dou uma dentro?! Pois saiba que tenho sido MUITO bem-sucedido em responder suas perguntas imbecis, MUITO melhor que os outros Paladinos faziam!

Níveis de Plebeu, ora essa! Como se eu tivesse ALGUM nível de alguma coisa e... digo... Ah, maldição!

Criação de Vilões

Venho aqui declarar que o senhor Leonel Caldela é culpado pela criação de um dos vilões mais memoráveis em minhas campanhas de Brigada Ligeira Estelar.

Conforme provas disponíveis na Dragão Brasil edição 121, é possível perceber que ele orienta de maneira ímpar a criação de inimigos memoráveis em campanhas de RPG.

Inimigos, estes que causam muitos sentimentos confusos entre meus jogadores. Um misto de amor, empatia, ódio e arrependimento. Todos eles geradores de uma imensa conversa nas redes sociais do grupo cuja principal pergunta era "algo podia ser feito para ajudá-lo?"

Por esse crime imperdoável, sentencio Leonel Caldela a escrever mais 100 artigos no periódico conhecido como Dragão Brasil.

Aaainado, Corte
Marcial de Albuquerque

COMO?! Um artigo sobre criação de vilões?! E eu não fui consultado?! Não fui nem mesmo citado como exemplo de vilão bem-sucedido?! Absurdo! Quem esse Leonel Caldela pensa que é?! Só porque escreveu um livro aqui, outro ali, trinta outros acolá?

Por vai ter que escrever mais 100 artigos sim, e EU quero estar em todos eles!

Área Ameaçada

Saudações, Antipaladino. Já viu a Guilda do Macaco? Confesso que tô um pouco atrasado, mas pretendo pôr em dia em breve.

Trago perguntas de um amigo muito tímido, que não quis se identificar, conhecido no Fórum da Jambô como o mestre do PdF Escolinha do Professor Talude:

***1)** O talento Exterminador de Monstros diz que criaturas Grandes ou maiores não ganham bônus de manobra contra você. Mas se sou Pequeno ou menor, minhas penalidades para resistir a esse tipo de manobra se mantêm?*

***2)** E sobre o talento Entre as Pernas. Se uma criatura Pequena cabe sob uma Grande, uma Mínima não cabe sob uma Média? Halfling x Ogro = Sprite x Humano. O talento não funciona no segundo caso?*

***3)** Eu tenho também minha pergunta, sobre Ataque de Oportunidade. O texto diz que você provoca AdO ao sair de uma área ameaçada. Qual o conceito de área ameaçada? Um personagem Médio ameaça 6 quadrados em volta. Cada quadrado é uma área? Se sim, o inimigo não pode ficar andando em volta pois estaria constantemente saindo de uma área ameaçada (e entrando em outra), certo?*

Aldred C. Maedoc III,
Lutador e espadachim com sangue da Rainha Eterna

Bah! Claro que ainda não vi a Guilda do Macaco! Estou aqui ocupado respondendo você e seu amigo tímido, não estou?

1) Esse talento do apelativo **Manual do Combate** funciona, sim, com criaturas Pequenas ou menores.

2) Não. Esse talento do altamente combado **Manual das Raças** funciona apenas com criaturas Grandes.

3) Não, cada quadrado não conta como uma área diferente. Todos os quadrados que o adversário alcança contam como uma única área ameaçada. No entanto, se há vários inimigos, cada um também tem sua própria área.

Corrida de Cavalo

Saudações Paladino! Fiquei sabendo que você não tem recebido muito XP por vencer combates, então segue esse desafio, em forma de charada:

Um cavalo de Namalkah e um pangaré de Petrynia. Os dois a 80km/h. Você acha que vai ficar um do lado do outro? Valendo 350 XP!

Leonardo "Dunncan" Rezende,
Barueri/SP

HAHAHA! Como ousa desafiar meu intelecto superior de Inteligência 7? Claro que o cavalo de Namalkah será muito mais rápido! O Reino de Namalkah, em Arton, é famoso por seus cavalos rápidos! Agora entregue meu XP e mande um desafio mais difícil!

— TÁ ERRADO, ANTINHO! VOCÊ É BURRINHO, ANTINHO! Os dois cavalos correm à mesma velocidade. Eles ficam ao lado do outro, sim!

— Mas quem...? Não! NÃO! VOCÊ NÃO! ANTIPALADINA!

— Burrinho mesmo, hein, Antinho? Eu não me chamo mais assim. Eu sou a Chibi-Paladina. Porque é muito mais fofinho. Os Paladinos contaram que você estava aqui sozinho, então vim aqui fazer companhia, não é legal?

— FIQUE LONGE, SER ABOMINÁVEL!

LENDAS LENDÁRIAS

Palmiteiro

Começando a mestrar para um grupo novo, não queria passar pela fase dos personagens se conhecendo e se juntando. Então a história começa com todos fazendo parte de uma "agência de aventureiros" de Malpetrim, voltando de sua primeira missão (e já no segundo nível). Para integrar melhor os jogadores, deixei que decidissem o que foi e como se desenrolou a primeira missão deles.

Depois do brainstorm mais maluco que já vi, ficou decidido que foram chamados para combater um incêndio florestal causado por um terrível vilão: um palmiteiro! Petrynia já pode dormir mais tranquila sabendo que a rede de extração ilegal de palmito em suas matas foi desbaratada por corajosos aventureiros!

Imaginem o tesouro da aventura...

Bruno Santos, mestre da Confeitaria... digo, Confraria de Heróis

Gira-gira

Estávamos prestes a entrar em um local escondido, só acessado se sete chaves fossem colocadas em pilares misteriosos. Esperando um combate em seguida, lançamos todas as nossas magias de proteção. O mestre começa a contar rodadas, para ter certeza sobre a duração das magias.

Cada personagem coloca uma chave em um dos sete pilares e a gira na fechadura, mas éramos apenas cinco; tivemos que que usar outra rodada para colocar as chaves restantes e girá-las nas fechaduras.

— Nada acontece — diz o mestre.

Ficamos ali meio aturdidos, tentando encontrar alguma pista perdida, quando o mestre decide fazer um teste de Inteligência para a NPC que acompanha o grupo.

— A maga percebe uma coisa. Ela vai até cada pilar, gastando várias rodadas, gira as chaves DUAS VEZES e o portal se abre.

Agora, em qualquer situação, sempre nos certificamos de dar até os mínimos detalhes para o mestre, como virar chaves até elas pararem de girar.

Zaan, o ranger da capivara albina, SP

. . . . . .

Em minha mesa de Tormenta, o grupo estava em uma masmorra e, após destruir alguns esqueletos arcanos, procuravam por uma porta secreta.

— Vou usar minha magia detectar portas secretas! — diz a feiticeira.

— Muito bom! — diz o bardo. — Qual é mesmo o nome dessa magia?

Gabriel Santos Passos

CURSE OF STRAHD

Assim como os vampiros, clássicos são imortais

Vocês estão acampando depois de uma longa aventura. Alguns de vocês dormem, quando uma névoa insinuante toma a floresta. No momento em que vocês acordam, ela já se foi. Mas parece que o acampamento foi transportado para outro lugar...

Na década de 90 era assim que começavam a maioria das aventuras passadas em *Ravenloft*, um dos cenários mais queridos de *AD&D*. E deste modo também pode começar sua jornada em *Curse of Strahd*, uma espécie de versão revitalizada de *Ravenloft* (1983) — aventura clássica de **Tracy** e **Laura Hickman** que mais tarde viria a dar origem ao cenário de mesmo nome — para a quinta edição de *D&D*.

Assim como em encarnações passadas da jornada, o objetivo é claro: invadir o castelo do vampiro Strahd Von Zarovich, soberano de Barovia — um reino isolado em outro plano — matar o sanguessuga e livrar o lugar de seu tirano. Pode parecer simples, mas Strahd não é um mero monstro final de masmorra: a maldição que o mantém ali também lhe dá poderes. Há criaturas sob seu comando e seus olhos estão por toda parte na forma dos Vistani, ciganos misteriosos que funcionam quase como espiões. Além de tudo, o lorde da Barovia é um personagem com história rica e objetivos dentro da aventura. Enfrentá-lo sem preparação (e alguns níveis a mais) é garantia de morte certa.

E a ideia é exatamente essa (ganhar níveis, não a morte certa). Há até uma aventura introdutória e simples — mas ainda assim ótima para que jogadores acostumados com a fantasia medieval clássica entrem no clima de terror gótico do cenário — caso o grupo decida começar do primeiro nível (a proposta é que eles entrem na campanha principal no terceiro).

O quase tutorial ravenloftiano se faz necessário. Ao contrário do que acontece em aventuras prontas mais tradicionais, muito depende do raciocínio, disposição e interpretação dos jogadores por se tratar de uma campanha não linear. Um grupo ou mestre novato pode ter alguma dificuldade.

Os capítulos descrevem diversas áreas de Barovia, bem como suas particularidades, personalidades, *plots* e *subplots*. Sim, em certo momento os jogadores serão convidados a adentrar o castelo de Strahd, mas até lá o rumo da aventura depende das decisões do grupo. Ou quase isso.

No início da campanha é feita uma leitura de tarokka (o tarot do cenário). Esta leitura determina locais onde itens mágicos importantes estarão, quais NPCs aliados os personagens encontrarão, onde Strahd estará, e outros detalhes.E você nem precisa comprar o baralho. Há uma guia para usar cartas comuns e páginas que você pode usar para imprimir o tarokka.

Além de tudo isso, a qualidade gráfica do livro e a enorme quantidade de detalhes nas descrições de cenário feham o pacote e tornam *Curse of Strahd* imprescindível para antigos fãs do cenário e colecionadores da quinta edição.

J.M. TREVISAN

BLOOD BOWL 2

"O jogador está com a bola! Agora ele só precisa... sobreviver!"

Já imaginou como seria legal um jogo de futebol americano ou rugby, mas com raças de fantasia medieval, tipo elfos, anões, goblins, orcs, mortos-vivos, trolls e ogros? Pois estamos falando de *Blood Bowl*!

Criado em 1986 por **Jervis Johnson** para a *Games Workshop* como um jogo de tabuleiro para duas pessoas, esta ideia maravilhosa foi coroada com um elemento extra, ainda que óbvio: violência exagerada. O jogo era basicamente uma mistura de rúgbi com futebol americano, onde o objetivo era levar a bola para o outro lado do campo inimigo, evitando que ele fizesse o mesmo... ou eliminá-lo! Tudo dentro das regras, claro.

O cenário compartilha diversos elementos com a contraparte medieval de *Warhammer*, mas de acordo com seu criador, se passa num mundo alternativo, o que lhe permitiu certas liberdades e muito, muito humor negro.

Blood Bowl II é a transposição fiel, precisa e bem cuidada do jogo de tabuleiro para o mundo dos games. O jogador gerencia e controla os jogadores um time de Blood Bowl, o violento e popular esporte transmitido pela Cabal Vision, uma rede de magos e bolas de cristal que abrange o mundo todo e movimenta milhões (de moedas de ouro).

No modo campanha, para pegar o jeito, o jogador assume o lugar de um técnico que... bem, se aposentou mais cedo devido ao péssimo desempenho de seu time no campeonato. A cada jogo, as regras são explicadas e mostradas de maneira gradual, até que se possa controlar todos os aspectos.

Os oponentes são agressivos em seus bloqueios, interceptações, passes, avanços e basicamente em tudo. Nocautear oponentes é comum e uma estratégica muito válida para alguns times. O jogador gerencia o time, mas também controla os jogadores durante as partidas por turnos. Ganha quem fizer mais touchdowns.

No modo multiplayer é possível criar ligas e campeonatos com os amigos.

Blood Bowl II tem dois pontos que o tornam excelente. O primeiro é a estratégia dinâmica das partidas, onde os diversos times tem vantagens e habilidades diferentes e características, que exigem estilos de jogo igualmente específicos. Assim como em um RPG, cada raça tem vantagens e desvantagens.

O outro ponto forte é justamente o humor cruel. Em *Blood Bowl II* tudo é narrado pelos famosos comentaristas Jim e Bob, um vampiro e um ogro ex-astro do jogo. Tudo no cenário é divertido e engraçado, desde as explicações das regras até as informações sobre o cenário: um mundo de fantasia medieval onde as diferentes raças se odeiam (mas se odeiam mesmo)!

Blood Bowl II é o tipo de game que parece fácil, mas é dificil de dominar. Mas o esforço vale a pena. E não tem nada mais divertido que massacrar o time dos seus amigos com orcs, ogros, elfos assassinos e mortos-vivos.

No jogo, evidentemente.

ROGERIO SALADINO

VALERIAN

Como mil mundos cabem numa cidade?

Dois agentes especiais do governo da Terra são chamados para uma nova missão: recuperar um item de importância vital que foi roubado.

Depois resgatá-lo e entregá-lo para o oficial responsável, os agentes, Valérian (**Dane Dehaan**) e Laureline (**Cara Delevigne**), percebem que há algo bastante errado em Alpha, a grande metrópole espacial e símbolo da cooperação de todas as raças conhecidas da galáxia. A investigação acaba levando a muito mais do que lhes foi informado, e a pretensa ameaça terrorista esconde segredos que podem alterar a posição política da humanidade em Alpha.

Essa "simples" descrição é o começo da frenética produção de **Luc Besson** para *Valerian e a Cidade dos Mil Mundos*, primeira adaptação para cinema da série francesa de quadrinhos de ficção científica *Valérian et Laureline* (ou *Valérian, agent spatio-temporel*). Os quadrinhos foram criados por **Pierre Christin** e **Jean-Claude Mézières**, publicados pela primeira vez em 1967, e a série é considerados de imensa influência para a FC moderna. Inclusive, para *Star Wars* e outras ícones do cinema moderno.

Valerian (o filme), é uma das produções mais caras feitas na França, com orçamento aproximado de 210 milhões de dólares. Os visuais e ideias novas são os maiores apelos do filme. Tudo o que Besson fez em *O Quinto Elemento*, é ampliado em Valerian. Os alienígenas, costumes, roupas, monstros, animais, caracterizações, locais e aspectos culturais são inspiradores e de se tirar o fôlego. É impossível deixar de imaginar como seria ter mais informações ou mais cenas em determinados lugares — como o Grande Bazar, por exemplo. A ação do filme é linda e deliciosa, feita para aproveitar o efeito 3D.

Mas se o espetáculo visual é um dos pontos fortes do filme, a história não teve o mesmo cuidado. Faltou um pouco mais de criatividade na hora de amarrar o roteiro, que tem momentos geniais, mas da metade da película até o final, cai em soluções padrões, repetidas e simplórias.

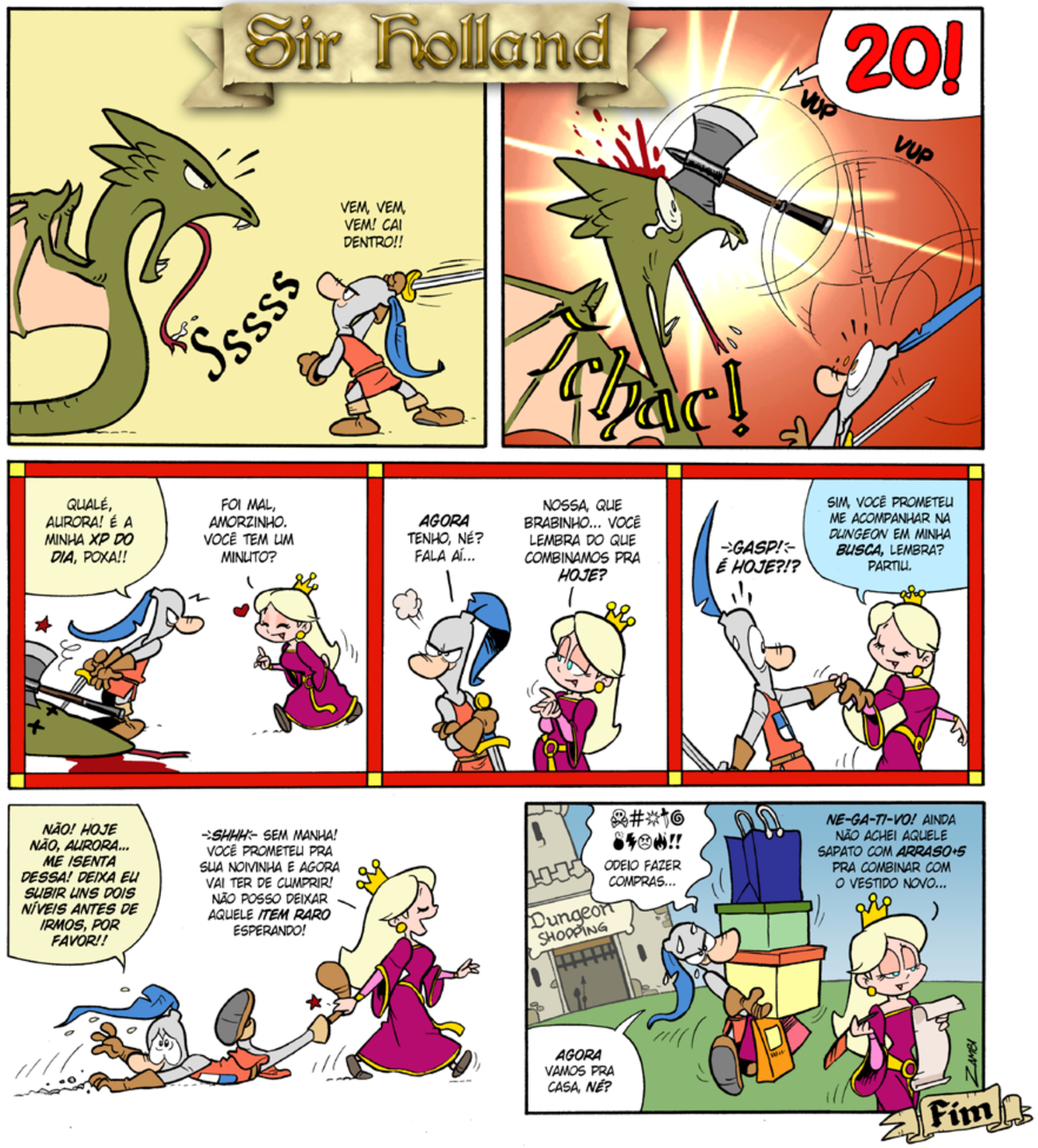
A dupla de protagonistas precisava de um pouco mais de carisma e Besson chegou a ser criticado pela escolha do elenco e por suas decisões inusitadas (como usar a cantora **Rihanna** no filme, como a alienígena transmorfa que ajuda Valerian). Mas esse não é dos maiores problemas.

Uma das características básicas da série original, os dois agentes viajarem no tempo e espaço, foi sumariamente ignorada, talvez para facilitar a compreensão do público em geral. Menosprezar a inteligência da audiência é uma atitude que nunca dá muito certo.

Mesmo com todos os seus problemas, *Valerian e a Cidade dos Mil Mundos* vale a pena ser visto no cinema (e em 3D), mas é fato que poderia ter sido um filme bem melhor.

Se a ideia era fazer o primeiro de uma série, bom… vamos dizer que não foi um bom começo.

ROGERIO SALADINO



DICAS DE MESTRE

JOGO RÁPIDO

Aventuras curtas. Combates breves. Tudo isso é possível

"Levou duas semanas para planejar a campanha! Como eu ia saber que duraria dez horas?"

— Mike Wheeler, mestre de jogo

"Estão jogando há DEZ HORAS?!"

— Karen Wheeler, mãe

RPG é um hobby cheio de qualidades, um passatempo de muitas virtudes. Mas, como qualquer atividade social, também tem suas limitações.

Talvez a maior delas seja o tempo que consome — tempo, esse recurso cada vez mais valioso e limitado. Não apenas tempo de preparação para ler manuais, criar aventuras e construir personagens, mas o próprio tempo de jogo. Uma simples sessão pode facilmente se prolongar noite adentro. E mesmo sendo uma das coisas mais divertidas que um grupo de amigos pode fazer, nem todos têm essa disponibilidade. Temos tarefas e obrigações, trabalho e estudos. Temos vidas.

Mesmo para os RPGistas mais devotados, jogar sessões regulares e conduzir longas campanhas vem se tornando cada vez mais difícil. Não é algo que se consiga fazer casualmente, de improviso. É preciso reunir todos no lugar certo (mesmo que seja um chat online), na hora certa, durante algum tempo. Nem todos podem participar, compromissos atrapalham, a sessão não pode acontecer. Assim, muitos grupos acabam se distanciando, desaparecendo. Mas sentem falta. Gostariam de jogar outra vez, mesmo que seja um jogo breve. "Que saudade de jogar!" é um comentário mais e mais comum.

Será mesmo tão difícil reunir o grupo para uma sessão breve? Será que é tão complicado jogar poucas horas? Tornar uma sessão de RPG tão simples, curta e intensa quanto uma ida ao cinema?

Há maneiras de realizar essa façanha.

DICAS DE MESTRE

A Sessão Única

Concluir uma aventura em uma única sessão não é exatamente inventar a roda. Vem sendo feito há décadas, em encontros e convenções — onde jogadores que nem se conhecem, e talvez nunca mais se vejam, sentam-se à mesa para uma aventura. Com hora marcada para começar e acabar.

Claro que esse tipo de jogo exige preocupações próprias. Nada mais frustrante que interromper a aventura sem terminá-la porque o tempo acabou. Você precisa de uma história que possa ser concluída rápido. Mas nem por isso uma história pobre, fraca.

• **Pense simples, claro, direto...** "Os heróis devem derrotar o Portador da Tormenta e salvar a druida Odara, se ainda houver como." Se você não consegue resumir a aventura em uma frase como esta, ela provavelmente não serve para uma sessão única. Estabeleça um objetivo claro (neste caso, derrotar o Portador) e, no máximo, um objetivo secundário (salvar Odara). TUDO na aventura deve ter ligação com este(s) objetivo(s). Não há tempo para investigação. Não há tempo para desvios, para missões paralelas — uma sessão única não é um "videogame de mundo aberto", é um jogo totalmente linear. A rota é clara e direta. Deixe os objetivos misteriosos, os enigmas obscuros, os vilões ocultos nas sombras, para outro dia. Hoje você não precisa de aventureiros andando em círculos ou procurando pistas. Hoje você precisa que as coisas se resolvam. Rápido.

• **...Mas tenha uma surpresa.** Uma história direta com um objetivo claro e um vilão óbvio não precisa ser chata ou previsível. Prepare uma revelação final. Talvez o monstro seja de um tipo diferente do esperado. Talvez o vilão seja a pessoa que foram contratados para salvar. Durante o difícil combate final, talvez o último inimigo revele um ponto fraco. Um curandeiro aliado, ou uma arma mágica, podem se revelar no instante do combate decisivo. Se você conseguiu deixar uma pista sutil sobre essa surpresa em algum ponto da aventura, melhor ainda!

• **Personagens prontos.** Muitos ignoram esta regra óbvia, porém vital, para sessões únicas: NÃO há tempo para preencher fichas. A menos que seja **3D&T** (e SEM magias ou kits), mesmo que os jogadores tenham grande domínio sobre as regras, construir personagens não é algo rápido. Tomará tempo valioso que podia ser muito melhor utilizado rolando a aventura. Pior ainda em níveis médios ou altos; na metade da sessão o mago ainda estará escolhendo suas magias. Evite essa praga infernal a todo custo. Combine que todos tragam suas fichas prontas, e recompense/suborne com itens mágicos aqueles que o fizerem. Tenha, você mesmo, alguns personagens prontos para distribuir. RPGistas habituais costumam guardar fichas de personagens antigos — verifique se têm algumas de nível/pontuação certos ou próximos. Em último caso, ofereça um **Bestiário** ao jogador e deixe-o escolher um monstro de nível adequado como personagem, usando suas estatísticas publicadas (eu mesmo jogo com monstros quando não consigo/quero construir um personagem para uma sessão única).

• **Mais rápido e mais intenso!** Estas eram as instruções padrão de **George Lucas** para seus atores enquanto dirigia *Star Wars*. Uma sessão única talvez tenha lugar para audiências com a rainha-imperatriz, debates no senado ou intriga palaciana, especialmente se os jogadores preferem cenas assim. Mas, para um jogo rápido, vocês podem preferir mais ação e combate. Preencha a aventura com situações de perigo, quase sem pausas entre uma e outra. Pule as partes vagarosas, pule os turnos de guarda durante a noite — "amanhece e vocês estão recuperados". Faça com que diálogos pouco importantes tenham acontecido em *flashback*, descreva rapidamente como ocorreram. Vá ao que interessa.

• **Controle as interrupções.** Em algum momento, alguém contará uma piada. Alguém lembrará de outra situação em outro jogo. Alguém descreverá o incrível acessório que comprou, leu ou ouviu falar. Alguém puxará outro alguém de lado para uma conversa paralela. É normal. Um jogo de RPG, mais que um jogo, é uma reunião de amigos. Se não houver liberdade para descontração, seria chato. Mesmo assim, essas conversas des viam a atenção e tomam tempo. Mantenha a aventura andando e os dados rolando. Não é preciso repreender ninguém, nem criar um clima ruim, mas faça o possível para manter o foco. Ria da piada, mas siga descrevendo a cena. Conduza o jogo; é seu papel como mestre.

• **Pule a taverna.** Eliminar essa introdução tradicional pode ser doloroso, mas também necessário. Pense em pular a parte em que os personagens são convocados/contratados/reunidos para a missão. Elimine as negociações de preços, as barganhas por itens mágicos, os dilemas e motivações e debates morais sobre paladinos andando com ladinos. Resuma em um relato curto, já ocorrido — "vocês foram contratados pelo mago para explorar a ruína" — e coloque o grupo em viagem, ou até mesmo na entrada da masmorra. Pule as partes chatas. Por outro lado, lembre-se sempre que cada grupo tem suas próprias ideias sobre o que é "chato"; se gostam de narrar e interagir com NPCs, talvez eles prefiram pular a masmorra!

• **Eu conheço um atalho!** Longas jornadas são parte importante da fantasia medieval e outros gêneros de RPG, mas pouco adequadas a uma sessão única. Hoje você quer chegar logo ao local da aventura. Exceto no caso de uma jornada muito perigosa e/ou importante para a história, abrevie. Descreva, sim, mas não deixe que tome muito tempo de jogo — dizer "vocês viajam durante longos meses" só toma três segundos em tempo real. Não crie obstáculos desnecessários, não peça testes para achar o caminho ou evitar que se percam.

• **Role a iniciativa!** Quem disse que o grupo precisa passar por horas de diálogos e jornadas antes de sacar as armas? Comece a sessão com um combate! Sem descrições prévias, sem preparações, sem tempo para pensar! O inimigo está ali, isso é tudo que os jogadores precisam saber. Uma vez terminado (com a vitória dos jogadores, espera-se), só então é momento de explicações — "os gnolls atacaram vocês quando rumavam para Deheon, onde pretendem encontrar o clérigo que escreveu a carta". Pense em *quantos* filmes e séries começam com uma situação de perigo antes de explicar qualquer coisa — também vai funcionar em seu jogo. Mas lembre-se, este deve ser um combate curto, só para esquentar os ânimos; se durar mais de duas ou três rodadas, interrompa. Os monstros fogem, somem por mágica ou algo assim.

• **Economize rolagens.** Exigir um teste. Consultar as regras para descobrir a dificuldade. Rolar dado(s). Consultar a ficha. Somar os bônus adequados. Aplicar redutores. Comparar ao número-alvo. Tudo isso toma tempo, atrasa o jogo. Então evite. Claro, rolar dados é empolgante, faz parte da alma do RPG — mas, justamente por isso, rolagens não deveriam ser banalizadas. Quando um personagem tenta algo que teria boa chance de realizar, apenas diga que ele consegue. Pedir um teste de Sobrevivência a um ranger, Acrobacia a um ladino, Diplomacia a um bardo... a

DICAS DE MESTRE

menos que falhar traga consequências desastrosas, evite. Pense em equipes de super-heróis: quando um membro tenta algo que é sua especialidade, ele *sempre* consegue. O contrário também é verdadeiro — se algo soa muito difícil, absurdo ou desnecessário, diga que falhou ou é impossível. E nada de parar para discutir. Siga o jogo.

• **NÃO economize rolagens.** "Mas você não acabou de dizer que...? — eu disse NADA de parar para discutir! O maior poder de uma rolagem é cessar discussões, trazer um resultado sólido, claro. Quando surgir uma dúvida, quando começar um debate sobre algo ser possível ou não, *role os dados!* Discussões sobre regras podem ser interessantes, podem ser a melhor parte para certos jogadores. Mas uma sessão única, rápida, não é lugar para isso. Pouco importa se o capítulo tal da página tal do acessório tal tem uma regra que prevê algo assim; a menos que alguém saiba de cabeça, esqueça. NÃO pare o jogo. Invente outra coisa. Se o jogador insiste que seu mago quer comprar um avestruz de montaria, NADA de debates sobre a existência de avestruzes na região, ou dificuldades de treinamento, ou modificadores de montaria. Use bom senso, imagine uma probabilidade e role: "olha aqui, você tem 1% por cento de chance de ter um mercador com um... OOOOLHA O AVESTRUZ!"

• **Poucos combates.** Conforme a maneira como seu grupo lida com as regras, um combate pode ser *muito* longo, pode tomar uma hora ou mais — especialmente se há muitos jogadores, cada um com sua rodada. Em uma sessão única, tenha em mente que só haverá tempo para duas, talvez três lutas. Talvez um combate rápido de abertura (como você viu em "Role a iniciativa!"); outro intermediário, durante a jornada; e a obrigatória luta decisiva contra o vilão/monstro final. É verdade que grupos pequenos (um mestre e dois ou três jogadores) ou com forte domínio das regras (não precisando consultar livros antes de cada ataque ou magia) resolvem combates mais rapidamente. Mesmo assim, seja cauteloso. Não fique sem tempo para a luta final.

• **Poucos inimigos.** Em combates, pense em usar poucos adversários fortes, em vez de muitos adversários médios/fracos. O motivo: cada monstro/inimigo tem sua própria vez, executa sua própria ação, faz suas próprias rolagens. Na prática, toma quase o mesmo tempo que um jogador. Deixa o combate mais demorado. Entre um ogro e seis goblins, prefira o ogro.

• **Sem masmorra.** Outro elemento clássico que, em uma sessão única, poderia muito bem ser removido. Vagar por corredores e câmaras até encontrar o lugar certo pode não ser o jeito mais divertido de passar uma tarde. Esqueça os mapas, esqueça sobre perguntar se o grupo segue o corredor da direita ou esquerda. Assuma que já exploraram os lugares vazios ou inofensivos, pule para os aposentos com armadilhas e monstros. Pule logo a masmorra inteira, leve o grupo para a câmara do chefe final. Rápido demais? Sobrou tempo? "Procurando atrás do trono do Conde Ghoul, vocês encontram uma passagem secreta..."

• **Nada aleatório.** Sobre encontros aleatórios: NÃO use. É possível rolar uma sessão única com alguns combates randômicos contra monstros escolhidos ao acaso. Possível, mas — a menos que seu grupo apenas queira bater em algo — dificilmente divertido. Dentro de uma história curta, todos os eventos são importantes. Precisam ser coesos, precisam fazer parte do todo. Em uma história sobre cultistas da Tormenta, um encontro sem motivo com um bardo chato ou um bando de kobolds genéricos faz pouco sentido, apenas quebra o ritmo, obstrui a história. Cada combate, cada encontro, precisa ser calculado. Precisa ter seu propósito.

• **Sem tesouro ou XP.** É uma sessão única. Seja por impossibilidade ou desinteresse, é provável que nunca continue. Por isso as recompensas padrão não funcionam, evoluir os personagens não importa. Não faz sentido subirem de nível. Não faz sentido, após uma gloriosa batalha final, ganharem tesouros ou itens mágicos que só poderiam usar outro dia. Não desperdice tempo ou planejamento com isso. Aqui, a própria aventura é o prêmio. As cenas, os desafios, as batalhas, os amigos reunidos. E após a vitória, recompense de formas melhores, recompense com grandes finais. A feiticeira é aceita como aprendiz do arquimago supremo do mundo. O clérigo é parabenizado por sua divindade *em pessoa*. O ladino torna-se rico. O bárbaro torna-se rei. Os personagens caídos reúnem-se a seus entes queridos e heróis do passado no além-vida. Por que não?

• **Pode tudo.** Uma sessão única é também uma chance única. A oportunidade perfeita para aquela classe, raça ou kit que o jogador nunca tentou. Então deixe que eles aproveitem. Se algo não funcionar, pouco importa — a campanha não continuará mesmo. Autorize tudo. Até os combos e apelações mais desleais têm sua vez; além de divertirem o jogador, você pode vê-los em ação e estar pronto para contra-atacar (ou proibir) no futuro. Apenas cuide para que nenhum apelão roube os holofotes e deixe os outros jogadores sem sua diversão merecida. Em casos assim, deuses surgem e presenteiam com poderes para promover o equilíbrio. Claro que sim!

• **Mate, ressuscite, mate.** Uma sessão única é a chance ideal de MATAR TODO MUNDO... aham, a chance de ser rigoroso e pegar pesado. Se alguém morrer, grandes coisas, não é uma campanha contínua. Por outro lado, NINGUÉM quer um personagem morto logo nos primeiros momentos, condenando o jogador a cochilar no sofá pelo resto da tarde/noite (e perguntando-se por que sentia falta de jogar). Forneça todos os meios necessários para evitar essa tragédia. Dê um pergaminho de *ressurreição*. Conceda *desejos* ou *milagres*. Entregue uma *orbe da ressurreição* ou coisa assim. Dê vidas infinitas. Dê bom humor aos deuses. Não é como se você estivesse criando monstros apelões ou estragando o mundo de campanha — ora, nada disso estará na próxima sessão!

• **Novo jogo.** A sessão única parece perfeita para aquele RPG que nunca jogaram antes, certo? Sim e não. Jogar um sistema diferente, ainda não familiar, pode ser complicado e demorado. Acostumar-se com as regras, consultar os livros a todo momento, procurar na ficha aquilo que você precisa. Só funciona quando o mestre tem domínio total sobre o jogo, estudou e memorizou tudo por completo. Você deve orientar os jogadores, explicar suas habilidades, dizer o que devem rolar — e deve fazê-lo rápido. Deve também apresentar o mundo de campanha de forma breve, atendo-se aos pontos mais importantes. E claro, entregar fichas que você preparou com antecedência; muito mais demorado que jogar um RPG novo, é construir um personagem em um RPG novo!

• **Chute o balde.** Tudo que é único, é especial. Por isso uma sessão única é muito diferente de um capítulo dentro de uma campanha; você pode ousar, exagerar, não ter medo de consequências. Traga desafios realmente importantes, coloque o destino do mundo em jogo. Conduza jornadas aos lugares mais famosos, explore cenários e eventos críticos. Use NPCs importantes do cenário — que diferença faz se eles morrem ou não? Não enfrentam um pirata, enfrentam o Rei dos Piratas. Não salvam um clérigo, salvam o sumo-sacerdote. Não vencem uma luta na arena, vencem o Torneio do Deus Guerreiro. Não encontram uma elfa, encontram Nielendorane de Lenórienn. Cidades queimam. Reinos caem. Deuses morrem. Lendas nascem.

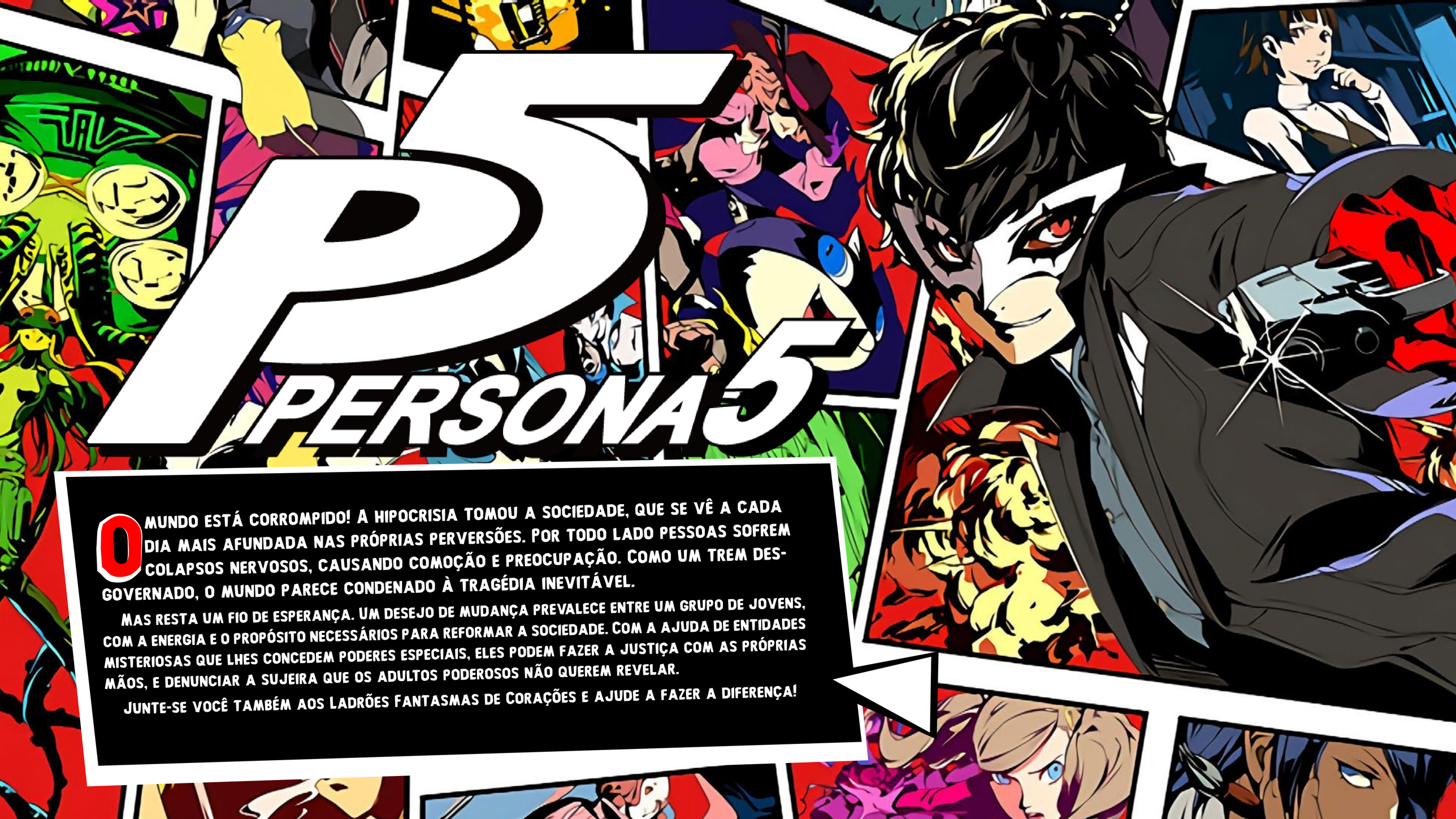
Lembre-se, ou pergunte a seus amigos. As aventuras mais memoráveis que jogaram podem ter sido também as mais curtas.

É uma sessão *única*. Trate como tal.

PALADINO

Viva infinitas aventuras com os mundos de RPG da Jambô

Jambô
Livros divertidos



O MUNDO ESTÁ CORROMPIDO! A HIPOCRISIA TOMOU A SOCIEDADE, QUE SE VÊ A CADA DIA MAIS AFUNDADA NAS PRÓPRIAS PERVERSÕES. POR TODO LADO PESSOAS SOFREM COLAPSOS NERVOSOS, CAUSANDO COMOÇÃO E PREOCUPAÇÃO. COMO UM TREM DESGOVERNADO, O MUNDO PARECE CONDENADO À TRAGÉDIA INEVITÁVEL.

MAS RESTA UM FIO DE ESPERANÇA. UM DESEJO DE MUDANÇA PREVALECE ENTRE UM GRUPO DE JOVENS, COM A ENERGIA E O PROPÓSITO NECESSÁRIOS PARA REFORMAR A SOCIEDADE. COM A AJUDA DE ENTIDADES MISTERIOSAS QUE LHES CONCEDEM PODERES ESPECIAIS, ELES PODEM FAZER A JUSTIÇA COM AS PRÓPRIAS MÃOS, E DENUNCIAR A SUJEIRA QUE OS ADULTOS PODEROSOS NÃO QUEREM REVELAR.

JUNTE-SE VOCÊ TAMBÉM AOS LADRÕES FANTASMAS DE CORAÇÕES E AJUDE A FAZER A DIFERENÇA!

Os Palácios nos Corações

"Todo o mundo é produto da cognição... Não apenas o metaverso. Ele pode ser refeito livremente... E isso vale para você também. Lembre-se... Não há um 'mundo real.' O que uma pessoa vê e sente — é isso que dá forma à realidade. É isso que dá ao mundo um potencial infinito."

— Morgana

O **metaverso** é um tipo de realidade virtual compartilhada, regida pela cognição e pelo inconsciente coletivo da população. Em certo sentido, é como uma dimensão paralela à nossa realidade, onde aquilo que pensamos e o que os outros pensam sobre nós podem adquirir manifestações físicas. Alguém que se veja ou seja visto como um monstro pode acabar se tornando um quando adentra esta realidade, enquanto um espírito rebelde no mundo real pode de fato se ver transformado em um ladrão galante e anárquico, e mesmo uma simples arma de brinquedo pode funcionar como o item verdadeiro apenas porque a cognição das pessoas a vê desta forma.

Embora existam estudos e pesquisas sobre o mundo cognitivo e a forma como ele se relaciona e influencia o mundo real, poucos sabem realmente como acessá-lo. Algumas pessoas parecem ganhar esta habilidade apenas pelo capricho de seres superiores, que a concedem através de aplicativos suspeitos que aparecem sem aviso nos celulares, ou de outras formas igualmente arbitrárias. Mas são estes que adquirem a capacidade de agir sobre as cognições da humanidade — e podem se assustar com as formas que algumas delas podem obter.

Acontece que, algumas vezes, certas pessoas podem se ver tomadas tão profundamente por suas ambições, desejos e perversões que isso afeta a própria realidade no metaverso. A sua mera presença gerará uma distorção cognitiva, mudando a paisagem e criando seres de pura cognição, dando origem aos locais conhecidos como **palácios**. Cada palácio é único, refletindo a forma como a pessoa correspondente vê o mundo: um professor que se vê como o centro de todas as atenções pode transformar toda a escola onde trabalha em um castelo, do qual ele é o rei; um artista vaidoso sob uma fachada humilde pode transformar a sua pequena cabana em um museu luxuoso; e uma promotora que vê a justiça como um mero jogo de sorte pode transformar todo o tribunal onde atua em um grande cassino.

Mas se a realidade pode afetar o metaverso, o inverso também é verdadeiro. O que ocorre nos palácios e com as sombras cognitivas afeta diretamente as suas contrapartes no mundo real. Em especial, cada palácio guarda, em uma área profunda e fortemente protegida, um **tesouro**: um item que representa as ambições e desejos do seu dono. Se este tesouro for roubado, aquilo que o move no mundo real também será perdido, e ele se verá forçado a ter uma mudança de atitude, confessando seus crimes e se entregando às autoridades.

Realizar este roubo não será fácil, é claro. Os palácios são protegidos por **sombras** — seres cognitivos que assumem a forma de criaturas lendárias, além de outros perigos e armadilhas geradas pela cognição do dono. Quanto mais ele se sentir ameaçado no mundo real, mais perigoso será o seu palácio.

O metaverso é a arena ideal para aqueles espíritos rebeldes que não se conformam com o mundo onde vivem, e querem uma oportunidade de reformar a sociedade. Líderes criminosos, empresários tomados pela ganância, políticos corruptos — todos são aptos a terem seus corações roubados, e mudarem suas atitudes perante todos!

AS SOMBRAS

O mundo cognitivo do metaverso é habitado pelas **sombras**, as personas inconscientes das pessoas da nossa própria realidade. As atitudes das pessoas no mundo real refletem-se nas suas sombras, tornando-as monstruosas e sinistras; ao mesmo tempo, é possível afetar as pessoas reais agindo sobre a sua sombra, fazendo-as ter uma mudança de personalidade ou opiniões, ou mesmo causando danos sérios à sua psiquê com ações mais drásticas, como a morte.

Nem todas as sombras correspondem a pessoas reais, no entanto. Algumas são almas perdidas do Mar das Almas, atraídas para o mundo cognitivo por sombras muito poderosas ou distorcidas. Nos palácios, elas acabam se tornando servos, seguranças e guarda-costas, protegendo-o contra invasores. A cognição do dono faz com que assumam formas conhecidas, retiradas de lendas, mitos ou mesmo obras literárias: em um mesmo palácio pode-se

Persona: a série

Persona é uma série de videogames produzidos e publicados pela *Atlus* para vários consoles, e que na verdade surgiu como um *spin-off* de outra série, *Megami Tensei*. O jogo original, *Digital Devil Story: Megami Tensei*, foi inspirado em uma série de romances de **Aya Nishitani**, e lançado para o NES, apenas no Japão, em 1987. Ele já trazia os elementos principais pela qual a franquia seria conhecida, como a jogabilidade centrada em formar pactos com entidades sobrenaturais, que podiam depois ser invocadas em combate ou fundidas para gerar criaturas mais poderosas.

A série *Persona*, especificamente, começou com *Revelations: Persona*, lançado para o *PlayStation* em 1996. Se afastando da série original, desenvolveu uma cronologia e continuidade próprias, e é hoje até mais bem sucedida comercialmente. Suas histórias sempre se passam no Japão moderno, e têm como protagonistas estudantes de ensino médio que devem lidar com eventos sobrenaturais. É também conhecida pelos enredos sombrios com temas polêmicos, como suicídio e assassinatos, bem como o uso que faz do imaginário de mitologias e religiões modernas. Um elemento central é o uso das personas do título, que concedem aos protagonistas poderes especiais. Muitos de seus conceitos e ideias são baseados nas teses de psicologia de **C. G. Jung**.

Persona 5 é, na verdade, o sexto jogo da série, sem contar os seus próprios *spin-offs*.

encontrar, algumas vezes, deuses japoneses e de outras culturas, monstros do imaginário popular, demônios da mitologia cristã e personagens icônicos da literatura moderna, mesmo que não faça qualquer sentido que todos dividam o mesmo espaço.

Estas sombras não estão realmente presas aos donos dos palácios, mas são atraídas pela distorção que se formou ao seu redor. Muitas vezes, através do diálogo, pode ser possível lembrá-las da sua verdadeira origem, fazendo-as abandoná-lo ou mesmo se voltar contra ele, vertendo-as em aliados na forma de uma nova persona para os jogadores.

Negociando com uma sombra. Durante um combate, um personagem pode tentar negociar com as sombras em certas condições especiais.

Sempre que conseguir um acerto crítico em um ataque, ou causar dano usando uma forma de ataque contra a qual a sombra é vulnerável, ela fica atordoada. Esse atordoamento é uma condição leve: basta que o turno da própria sombra chegue para que ele passe e ela aja normalmente. No entanto, caso todas as sombras enfrentando o grupo estejam atordoadas, pode ser possível interromper o combate para iniciar uma negociação.

Outras vezes a iniciativa de pedir uma negociação pode partir das próprias sombras, em especial se estiverem Perto da Morte. Algumas sombras muito poderosas, no entanto, ou que gozem de certo prestígio junto ao dono do palácio onde estão, podem simplesmente se recusar a negociar, seguindo no combate até serem derrotadas.

Durante a negociação, a sombra irá questionar o personagem para entender suas motivações. Ela fará algumas perguntas e charadas para avaliar a sua personalidade, e se ele merece confiança. O mestre pode preparar perguntas curtas e suas respostas antes de começar a aventura, e usá-las sempre que houver uma negociação. Normalmente, é necessário responder corretamente a duas perguntas para que a sombra aceite as condições do personagem.

Alternativamente, tudo pode ser resolvido com uma sequência de três testes de Manipulação. É preciso ser bem sucedido em pelo menos dois deles. A dificuldade pode variar — sombras muito mais poderosas que o jogador podem requerer testes Difíceis, e as mais fracas, Fáceis. Na maioria dos casos, será Média.

Se a negociação for bem sucedida, o personagem possui três opções de demandas:

Junte-se a mim. A sombra se tornará uma nova persona, que pode ser adquirida na hora por um custo reduzido: 5 PEs, ao invés de 1 ponto. A ficha da persona será definida pelo mestre, ou pode-se permitir que o jogador a construa como quiser, baseando-se na criatura derrotada, com a pontuação que o mestre decidir.

Me dê dinheiro. O personagem ganha 1 PE. Sombras muito poderosas podem dar até 1d PEs, a critério do mestre.

Me dê alguma coisa. O personagem receberá um item de cura com valor de até 1d PEs. Sombras muito poderosas podem dar itens de até 2d PEs.

Independente da demanda escolhida, a sombra deixará o combate imediatamente. Em caso de falha na negociação, no entanto, o combate continua, e a sombra desfere imediatamente um ataque surpresa contra o negociador, contra o qual ele é considerado indefeso.

Personas

A persona é um tipo especial de sombra, que foi domada e pode ser controlada por um portador. Comandar personas é um dom raro, que requer grande força de vontade e capacidade de resolução e propósito. Frequentemente é necessário passar por um grande trauma que force o personagem a domar o próprio ego, rompendo a máscara que expõe para a sociedade e libertando a sombra que se esconde no recanto mais profundo do seu coração — a sua persona.

Da mesma forma que sombras, personas costumam assumir a forma de seres lendários, e através da sua natureza concedem ao portador diversos poderes únicos. Algumas vezes, após o portador passar por uma situação que reforce o seu propósito e aumente a sua resolução, é possível que a persona passe por uma transformação, assumindo a imagem de um ser lendário mais poderoso e adquirindo poderes ainda mais impressionantes.

Um personagem pode adquirir uma persona através de uma vantagem própria, descrita a seguir.

Persona (1 ponto cada). Personas podem ser construídas seguindo as regras de Aliado, mas com uma pontuação um nível acima do nível do personagem — um personagem Novato (5 pontos), por exemplo, adquiriria uma persona Lutadora (7 pontos). Ela pode adquirir pontos em características, vantagens e desvantagens, com uma exceção: como personas não possuem corpo físico ou vontade própria, não podem possuir pontos em Resistência, nem PVs ou PMs Extras, dependendo do corpo e vontade do seu portador para existir e utilizar poderes.

A persona só pode ser usada no metaverso, onde concede diversas habilidades únicas ao portador. Em um combate, as suas fichas são somadas, como

A Sala de Veludo

A Sala de Veludo é um local que existe entre a realidade e o sonho, a consciência e a inconsciência, de propriedade de um ser onírico misterioso chamado **Igor**. Servo de entidades superiores, ele frequentemente se dispõe a guiar jovens que passarão por uma provação do destino, firmando com eles um contrato que lhes dá acesso à Sala, e ajudando-os a lidar com suas personas.

Ela se manifesta através sonhos e portais que apenas os escolhidos podem ver e acessar. A sua natureza exata pode variar, desde aposentos púrpuras espaçosos com decoração minimalista, passando pelo interior de uma limusine que viaja em meio a lugar nenhum, até uma prisão onde cada cela é ocupada por um usuário de personas. Da mesma forma, diferentes entidades criadas e convocadas por Igor podem fazer as vezes de seus ajudantes, dependendo da situação.

A principal função da Sala de Veludo é permitir aos escolhidos melhorar e aprimorar suas personas. Com a ajuda de Igor, é possível fundir duas personas para dar origem a uma mais poderosa; em regras, o jogador deve sacrificá-las e, no lugar, receberá uma nova persona com o mesmo nível da pontuação mais alta entre elas. Por exemplo, fundindo uma persona Lutadora (de 7 pontos) e uma Campeã (de 10 pontos), o resultado também será uma Campeã. Caso ambas as personas sejam do mesmo nível, no entanto, o resultado da fusão estará um nível acima — assim, duas Campeãs formariam uma Lenda (12 pontos). Personas muito poderosas, no entanto, que estejam mais do que um nível acima da pontuação do personagem, podem ser impedidas de serem criadas pelo proprietário.

A nova persona também pode escolher até três feitiços entre os conhecidos pelas anteriores, que poderá usar mesmo que não possua as vantagens mágicas adequadas. Formas mais avançadas de fusão podem ser liberadas com o tempo, conforme a confiança de Igor nos personagens aumenta, permitindo que mais personas sejam sacrificadas simultaneamente para atingir resultados mais impressionantes.

Outras formas de lidar com personas também estão disponíveis na Sala. É possível fortalecê-las com o gasto de PEs, ensinar novas habilidades e feitiços, ou mesmo sacrificá-las em troca de itens (convertendo o valor da vantagem Persona em itens de cura ou objetos mágicos).

Rotina estudantil

Nem toda a campanha de Persona se passará explorando palácios e enfrentando sombras. Nos dias entre as infiltrações, os personagens ainda são estudantes comuns, e devem cuidar de afazeres cotidianos como estudar, trabalhar e se divertir.

De maneira geral, cada dia gasto com uma atividade diversa que não seja invadir um palácio dá ao personagem entre 1 e 3 PEs, a critério do mestre, que pode pedir um teste ou jogada de dados para definir o valor ganho. Este ponto pode representar diversas coisas: o dinheiro ganho trabalhando (e que pode ser gasto em itens e equipamentos), estudo e treinamento (acumulando PEs para aumentar características e adquirir novas especializações, perícias e vantagens), ou mesmo o relacionamento cultivado com pessoas especiais que poderão ajudá-lo no futuro (acumulando PEs para adquirir vantagens como Aliado, Parceiro ou Mentor).

se ambos se fundissem. Assim, um personagem com F1 usando uma persona com F2 chegaria a F3, além de poder utilizar todas as vantagens e demais características dela. Em uma campanha de Persona, vantagens relacionadas à magia, e outras à critério do mestre, só podem ser adquiridas desta forma.

É possível para um indivíduo possuir múltiplas personas, mas não usá-las ao mesmo tempo. Trocar de persona não requer movimentos ou ações, mas só pode ser feito uma vez por rodada. Um personagem com muitas personas costuma ser chamado de Carta Selvagem (*Wild Card*). O máximo de personas que um personagem pode possuir é igual à sua Resistência.

Personas também ganham Pontos de Experiência da mesma forma que os personagens. Sempre que o personagem receber PEs ao final de uma aventura, a sua persona os receberá na mesma quantidade. Caso o personagem possua mais de uma persona, no entanto, os PEs recebidos devem ser divididos entre elas.

A Campanha

Uma campanha de *Persona 5* será fundamentada na infiltração dos palácios para roubar seus tesouros e causar mudanças de atitudes. Seus personagens serão, geralmente, estudantes de ensino médio comuns durante o dia, mas que após a aula assumem a alcunha de ladrões do metaverso para mudar os corações das pessoas e reformar a sociedade.

A pontuação recomendada para os personagens iniciantes é de Novatos (5 pontos), com personas Lutadoras (7 pontos). Assim, no metaverso, quando as fichas de ambos são somadas, eles terão uma pontuação equivalente de Lendas (12 pontos). As fichas mais adiante, no entanto, foram feitas com 7 pontos e personas de 10 pontos, para melhor representar os personagens do jogo.

Note que a história não precisa necessariamente se passar no Japão, nem se ater aos personagens e acontecimentos do próprio jogo. Todo país possui a sua sorte de personagens corrompidos, que podem ser alvos dos ladrões fantasmas locais. O grupo poderia ser formado por estudantes da sua própria cidade, que ganham acesso ao metaverso através de um aplicativo suspeito que aparece misteriosamente em seus celulares, e decidem utilizar essa habilidade para promover a mudança no local onde vivem.

Não é difícil encontrar inspiração para os vilões. Qualquer folheada em um jornal deve bastar para lhe oferecer políticos, empresários, celebridades e dúzias de outras opções de personagens que poderiam ter seus corações mudados. Escolha aqueles cujas atitudes mais o incomodem, e que você gostaria de ver transformados, e parta para a ação!

É importante também lembrar da interação que há entre o metaverso e o mundo real. Acontecimentos no mundo real afetam o metaverso, que por sua vez afeta a cognição e a forma como as pessoas veem a realidade. Muitas vezes, para prosseguir na invasão de um palácio, pode ser necessário interagir com o seu dono no mundo real e fazê-lo ter uma mudança de percepção com relação a um lugar ou objeto, para que este seja modificado no metaverso e permita o avanço do grupo. No final, uma ameaça direta ao dono deve ser feita, na forma de um cartão de visitas ou outra mensagem que torne claro o perigo que ele corre, para que o seu tesouro se materialize e possa ser roubado — e também para que o nível de ameaça do palácio atinja o nível máximo, tornando a invasão final a mais arriscada e perigosa!

De maneira geral, os desafios no mundo real devem ser mais simples e mundanos, envolvendo o contato com NPCs e uso de perícias. É recomendado que a ficha do próprio personagem seja mais focada em perícias e vantagens gerais, deixando o poder de combate para as personas — afinal, é apenas no metaverso, quando ela está disponível, que combates devem ocorrer com frequência.

Alternativamente, as regras gerais descritas podem ser usadas para jogar outros tipos de campanhas com o uso de personas, inspiradas pelas histórias dos outros jogos da série, ou com conceitos e ambientações originais. Você pode investigar acontecimentos sobrenaturais em uma cidade do interior, as razões por que rumores parecem estar ganhando vida própria, uma infestação de sombras no mundo real que ocorre numa hora escondida entre um dia e o outro, mortes misteriosas envolvendo antenas de televisão...

Abaixo e nas próximas páginas, você confere as fichas dos Ladrões Fantasmas de Coração, os personagens principais de *Persona 5*!

Joker

F0 (CORTE) H3 R3 A0 PdF0 (PERFURAÇÃO)

15 PVs 15 PMs

O protagonista de Persona 5 teve sua vida transformada repentinamente, quando, ao retornar para casa à noite, viu uma mulher ser assediada por um estranho. Incapaz de ficar indiferente, foi acusado de agressão pelo homem, um político influente que podia passar por cima de testemunhos e processos, e terminou com uma condenação e um status de preso em condicional. Isso o obrigou a mudar de escola, transferindo-se para a academia Shujin em Tóquio, a única que o aceitou apesar do seu histórico criminal, onde se viu afastado da família e obrigado a recomeçar a vida.

Logo nos primeiros dias na nova situação, no entanto, um aplicativo estranho apareceu em seu celular. Através dele, entrou acidentalmente no metaverso, e tomou conhecimento da existência dos palácios e sombras.

Assumindo a alcunha de Joker, e recebendo a persona de Arsène Lupin, o astuto ladrão galante da literatura, formou os Ladrões Fantasmas de Corações com outros jovens rejeitados pela sociedade, que também possuem, como ele, um desejo intenso de reformar o mundo em que vivem.

VANTAGENS/DESVANTAGENS: Crime, Persona (Arsène), Código de Honra dos Heróis, Má Fama.

ARSÈNE: F1 H2 R- A2 PdF2, Ataque Especial (Força), Magia Negra.

Skull

F0 (esmagamento) H2 R3 A0 PdF0 (perfuração)

15 PVs 15 PMs

Ryuji Sakamoto já foi o astro do time de atletismo da academia Shujin. No entanto, com seu temperamento difícil, entrou em atrito com o novo professor de educação física, Suguru Kamoshida, que aproveitou um rampante de fúria seu para encerrar as atividades da equipe e voltar as atenções da escola para a prática do vôlei, da qual era o técnico. Desde então Ryuji convive com a fama de encrenqueiro, perdendo antigas amizades e se tornando recluso e solitário.

No metaverso, no entanto, Ryuji se transforma em Skull, uma figura anárquica e rebelde, capaz de enfrentar seus medos e frustrações de frente. Sua persona é o Capitão Kidd, o famoso pirata, capaz de usar o poder de relâmpagos para enfrentar os adversários.

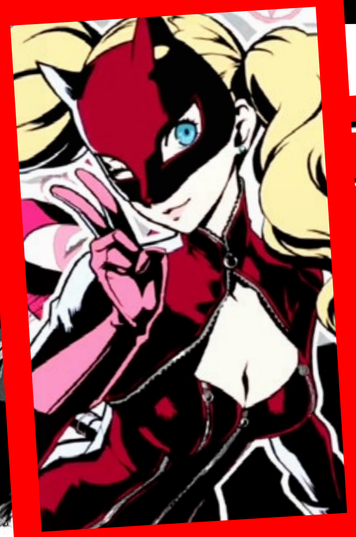
Vantagens/Desvantagens: Esporte, Persona (Capitão Kidd), Má Fama.

Capitão Kidd: F2 H1 R- A2 PdF1, Armadura Extra (elétrico), Ataque Especial (Força), Elementarista (ar), Magia Elemental, Vulnerabilidade (sônico).

Panther

F0 (esmagamento) H3 R2 A0 PdF0 (perfuração)

10 PVs 10 PMs



Ann Takamaki é filha de uma família multiétnica, com antepassados norte-americanos e tendo vivido boa parte da sua vida na Finlândia antes de retornar ao Japão. Sua aparência deslumbrante chama a atenção, e lhe rendeu mesmo um contrato como modelo; no entanto, por ser claramente estrangeira, também sempre encontrou dificuldade em fazer amigos, sendo capaz de tudo para manter aqueles que conseguiu.

Sua principal companheira é Shiho Suzui, uma das estrelas da equipe de vôlei da academia Shujin, por quem é capaz até mesmo de suportar os avanços do professor de educação física sobre si.No metaverso, assume a alcunha de *Panther*, vestindo uma roupa de couro vermelho e adotando um chicote como arma. Sua persona é Carmen, a cigana trapaceira da obra de Prosper Mérimée, que conta com o poder do fogo para vencer as sombras hostis.

Vantagens/Desvantagens: Manipulação, Persona (Carmen), Protegida Indefesa (Shiho).

Carmen: F1 H2 R- A1 PdF3, Armadura Extra (fogo), Elementarista (fogo), Magia Elemental, Vulnerabilidade (frio).

Mona

F0 (corte) H3 R1 A0 PdF0 (esmagamento)

5 PVs 15 PMs

Morgana, também chamada de *Mona* pelos companheiros, não conhece a sua verdadeira origem. Sabe apenas que está de alguma forma ligado ao metaverso, e a ***mementos***, o misterioso palácio coletivo que nasce dos desejos corrompidos de toda a humanidade. Ela acredita ser uma humana presa no corpo de um gato... Mas será mesmo essa a verdade?

Sua persona é Zorro, o famoso fora-da-lei que enfrentou as autoridades espanholas na Califórnia colonial; gentil e caridoso, ele possui o domínio de magias de cura para ajudar seus aliados. Mona também é capaz de se transformar em um furgão para transportar o grupo por grandes distâncias no metaverso. No entanto, devido à sua natureza felina, é incapaz de se comunicar abertamente com pessoas com quem não tenha tido contato no próprio metaverso.

Vantagens/Desvantagens: Crime, Forma Alternativa (furgão), Persona (Zorro), PMs Extras, Inculto, Maldição (preso na forma de um gato), Modelo Especial.

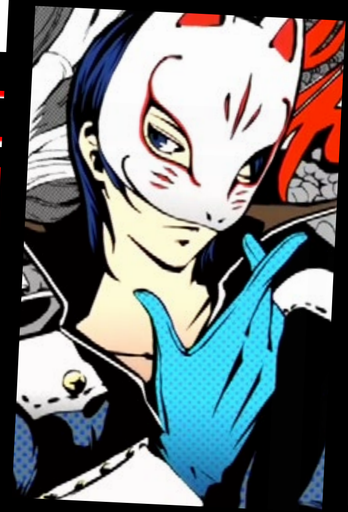
Forma de furgão: F2 (esmagamento) H2 R3 A2 PdF0, Aceleração.

Zorro: F2 H2 R- A2 PdF1, Armadura Extra (sônico), Ataque Especial (Força), Magia Branca, Vulnerabilidade (elétrico).

Fox

F0 (corte) H2 R2 A0 PdF0 (perfuração)

10 PVs 10 PMs



Yusuke Kitagawa é um estudante de belas artes da academia Kosei, e protegido de Ichiryusai Madarame, um famoso pintor japonês. Dotado de grande talento, é um artista apaixonado e completamente devotado à pintura. No entanto, o fervor da sua dedicação pode ser facilmente confundido com pedantismo, o que torna difícil o relacionamento com outras pessoas. A vida de artista também não é muito confortável financeiramente, e ele se vê constantemente precisando da ajuda dos amigos para subsistir.

No metaverso, Yusuke se transforma em *Fox*, adotando uma máscara de raposa e vencendo seus inimigos com golpes afiados de katana. Sua persona é Goemon, o famoso ladrão da história japonesa imortalizado em peças de teatro *kabuki*, que domina a magia do frio.

Vantagens/Desvantagens: Arte, Mentor, Persona (Goemon), Pobreza*.

Goemon: F2 H2 R- A1 PdF2, Armadura Extra (frio), Elementarista (água), Magia Elemental, Vulnerabilidade (fogo).

Queen

F0 (esmagamento) H2 R2 A0 PdF0 (perfuração)

10 PVs 10 PMs

Makoto Niijima é a presidenta do conselho estudantil da academia Shujin. Aluna aplicada e devotada aos estudos, busca apenas uma carta de recomendação que lhe garanta a entrada em uma boa faculdade, ao ponto mesmo de aceitar pedidos pouco usuais do corpo de diretores para resolver problemas entre os alunos. Filha de um policial morto em condições suspeitas, e irmã de Sae Niijima, uma promotora pública em ascensão, Makoto utiliza do seu dom latente de dedução e investigação para ajudar os ladrões fantasmas em suas missões.

No metaverso, Makoto transforma-se em *Queen*, a estrategista do grupo, que usa os próprios punhos para fazer justiça. Sua persona é Johanna, a lendária papisa que enganou a Europa se passando por homem até atingir o cargo máximo da igreja católica. No mundo cognitivo, ela assume a forma de uma motocicleta possante com vida própria, capaz de invocar poderosas magias explosivas.

Vantagens/Desvantagens: Investigação, Persona (Johanna).

Johanna: F2 H2 R- A2 PdF1, Aceleração, Magia Branca.

Crow

F0 (corte) H2 R2 A0 PdF1 (perfuração)

10 PVs 10 PMs

Goro Akechi, também chamado de "o príncipe detetive", é um jovem estudante de ensino médio e prodígio da investigação, responsável por ajudar a polícia na resolução de diversos crimes. Sua aparência jovial e habilidades aguçadas tornaram-no uma celebridade, o que acabou empurrando-o para a investigação acerca dos Ladrões Fantasmas de Corações quando estes ganharam certa notoriedade. Mas os olhares mais atentos podem perceber contradições no seu comportamento, indicando um segredo oculto por trás de suas motivações...

No metaverso, Goro veste uma terno principesco, uma máscara de corvo e porta uma espada de energia, assumindo a alcunha de *Crow*. Sua persona é Robin Hood, o príncipe dos ladrões, que domina a dualidade da magia da luz e das trevas.

Vantagens/Desvantagens: Boa Fama, Genialidade, Investigação, Segredo (-2 pontos)*.

Robin Hood: F1 H1 R- A1 PdF2, Ataque Especial (Força), Magia Branca, Magia Negra.

Noir

F0 (corte) H1 R1 A0 PdF0 (esmagamento)

5 PVs 5 PMs

Haru Okumura é a herdeira da Okumura Foods, a maior empresa de alimentos do Japão, dona da rede de restaurantes *fast food* Big Bang Burger. Sempre demonstrou dificuldade em diferenciar aqueles que de fato se importam com ela e os que buscam a sua amizade apenas por interesse; assim, desenvolveu uma personalidade tímida, ao ponto de mesmo na escola onde estuda, a academia Shujin, poucos sequer saberem que a herdeira de uma corporação multinacional está matriculada. Entre seus poucos prazeres particulares está a jardinagem, e uma paixão recém descoberta pelo café.

Ao entrar no metaverso, no entanto, Haru se tornou *Noir*, a bela ladra, e aprendeu a se expressar e conectar aos companheiros. Sua persona é Milady, a vilã dos Três Mosqueteiros de Alexandre Dumas, que ataca inimigos com ataques psíquicos e esconde toda sorte de arsenal de armas de fogo sob seu vestido.

Vantagens/Desvantagens: Riqueza, Persona (Lady).

Milady: F1 H2 R- A1 PdF3, Elementarista (espírito), Magia Elemental.

Oracle

F0 H3 R1 A0 PdF0

5 PVs 5 PMs

Futaba Sakura é uma *hikikomori*, uma jovem que se recusa a sair do seu quarto, para frustração do seu guardião legal. Seus dias são ocupados em frente ao computador, onde é conhecida como Alibaba, uma hacker habilidosa e independente, em busca de pistas e informações sobre o suicídio misterioso de sua mãe, anos atrás. Apenas um encontro fortuito com os ladrões fantasmas fez com que ela se abrisse novamente ao mundo, e buscasse retomar aquilo que perdeu enquanto estava escondida.

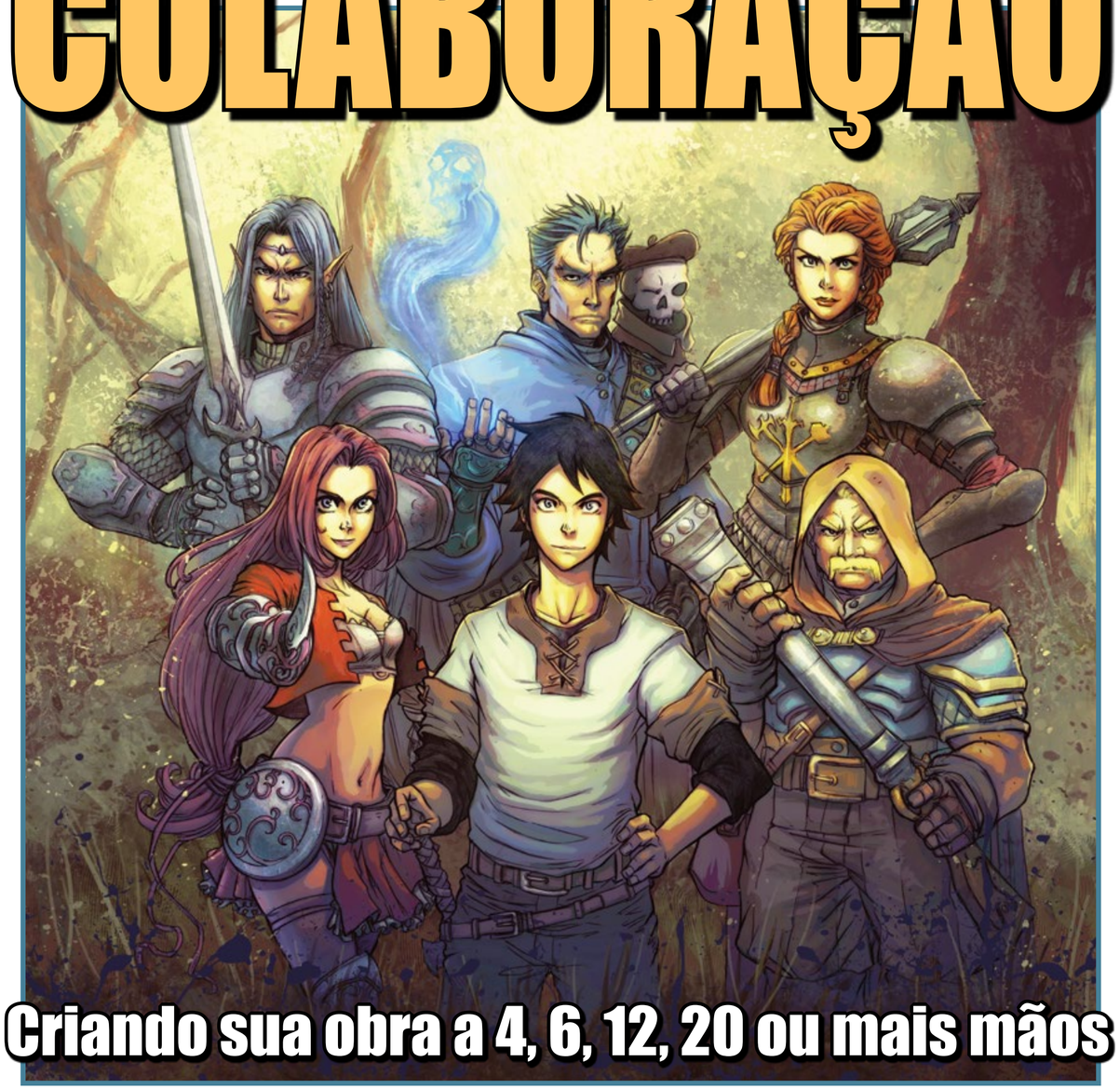
No metaverso, Futaba converte-se em *Oracle*, a navegadora e suporte da equipe. Sua função é menos de combate direto e mais a de buscar informações e orientar o grupo, aumentando as suas chances de vitória. Sua persona é o Necronomicon, o livro misterioso dos mitos de Cthulhu de H. P. Lovecraft, que assume a forma de um disco voador que envolve e protege Futaba, mantendo-a à salvo do campo de batalha.

Vantagens/Desvantagens: Genialidade, Máquinas, Memória Expandida, Persona (Necronomicon), Insano: Fobia muito comum (pessoas e multidões).

Necronomicon. F0 H2 R- A2 PdF0, Invisibilidade, Sentidos Especiais (todos), Voo.

*As desvantagens Pobreza e Segredo são descritas no **Manual do Defensor**.

COLABORAÇÃO



Criando sua obra a 4, 6, 12, 20 ou mais mãos

TOOLBOX

Quando alguém me pergunta qual é o melhor método de preparação para começar a escrever, minha resposta costuma ser só uma: RPG.

Os jogos de interpretação de papéis ativam a imaginação, acostumam seus praticantes a inventar histórias e personagens de improviso e, mais importante de tudo, ensinam a criar em conjunto. Para ser um escritor ou um bom mestre de RPG, algo tão importante quanto técnica de narrativa, tramas mirabolantes ou mesmo velocidade e produtividade é a capacidade de *trabalhar bem em grupo*.

Então deem as mãos e escolham seus parceiros, leitores. Hoje vamos acabar com o mito de que os grandes criadores trabalham sozinhos.

Unidos venceremos

Como sempre nesta coluna, o primeiro passo é analisar por que devemos utilizar essa técnica. Então: por que diabos você deveria aprender a trabalhar em grupo se quer ser um escritor — uma das profissões que deixa as pessoas mais isoladas? Por que ouvir as sugestões dos jogadores se você tem toda a saga da sua campanha prontinha na cabeça?

A resposta para mestres é simples: se você acha que já tem toda a história da campanha pronta, está mestrando errado (sim, sempre dizemos que o único jeito errado de jogar RPG é jogar sem se divertir... Mas vamos abrir uma exceção aqui e dizer que mestrar sem dar aos jogadores chance de participar é errado também!) Uma campanha de RPG deve ter início definido, e meio talvez esboçado. Mas dificilmente o mestre deve conhecer o final. As ações dos jogadores devem determinar o desenrolar da história. Além disso, os próprios comentários de seus colegas de jogo podem dar boas dicas sobre rumos interessantes para a campanha. Não se trata de simplesmente satisfazer as vontades deles, mas de notar com quais elementos e personagens eles querem interagir.

No início de uma grande campanha que mestrei anos atrás, havia dois NPCs — um anão e uma elfa. Eu planejei que a elfa seria morta por um dragão, para motivar os personagens a se opor ao monstro e tirá-los da sombra da coadjuvante. Contudo, um dos jogadores simplesmente determinou que seu personagem se apaixonou pela tal elfa! Ele começou a tecer planos para que os dois ficassem juntos, e muitos desses planos ficariam mais complicados pelo que eu sabia (mas ele não) sobre o passado da personagem. Acabei decidindo matar o anão e poupar a elfa. Ela se tornou uma personagem fixa da campanha. Ah, e o casal ficou junto no final, inclusive com um filho!

Se eu me mantivesse preso na minha visão original (que incluía subverter o clichê de que "o velho anão sempre morre"), a campanha perderia muito em riqueza. Foi muito melhor ouvir o jogador e trabalhar em equipe com ele, mesmo sem ele saber!

Para escritores, a resposta é um pouco mais complicada, mas colaboração também é crucial. Como nós vemos apenas as versões finalizadas de nossos livros favoritos e o nome do autor escrito em letras garrafais na capa, temos a tendência de achar que aquela é a visão única e perfeita de apenas uma pessoa. A verdade é que autores não são quase nada sem editores, revisores, leitores beta, diagramadores, capistas e mais um monte de outros profissionais.

Um bom editor pega seu texto ainda cru e cheio de inconsistências e aponta tudo que, na opinião dele, deve ser mudado. Você não *precisa* aceitar tudo que o editor fala... Mas, na minha experiência, se o editor pediu uma mudança, é uma mudança que deve ser feita. Editores podem pedir para você diminuir ou suprimir certas partes da história ou expandir outras. Podem sugerir que os personagens se comportem de maneira diferente ou apontar quando sua personalidade é inconsistente. Podem até mesmo dizer para você apagar linhas narrativas inteiras! Editores notam passagens contraditórias ou inverossímeis, sabem com que tipo de personagem os leitores vão se conectar e sabem que tipo de livro vai vender! Sim, porque escritores também precisam comer e pagar a conta do *Netflix*...

Se você um dia leu um livro grande demais, inchado, cheio de inconsistências ou com muitas passagens que parecem só estar lá para agradar o próprio autor, provavelmente é culpa de um editor fraco ou de um escritor que não aceita essas alterações. Infelizmente, às vezes isso se torna bem comum quando os escritores ficam muito famosos (o que às vezes coincide com ficarem velhos e ranzinzas...). A colaboração entre autor e editor é tão importante que muitas editoras preferem publicar um escritor apenas bom, mas que sabe trabalhar bem em grupo, do que um extraordinário que se ache genial e veja sua obra como irretocável.

Membros do Panteão

Existe uma outra razão para trabalhar em conjunto. Uma razão ainda mais interessante e saborosa que as primeiras. Trabalhando em conjunto, você pode fazer parte de um universo compartilhado.

Trabalhar num universo compartilhado é uma das melhores experiências que um escritor pode ter. Um ótimo exemplo, é claro, é o mundo de Arton, do cenário *Tormenta*. Nascido das mentes de **Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino e J.M. Trevisan**, *Tormenta* sempre aceitou outros autores, seja em HQs (**Holy Avenger** e *Dado Selvagem*), seja na literatura — a **Trilogia da Tormenta** e, recentemente, **A Joia da Alma**. Com o tempo, *Tormenta* inclusive ganhou um "segundo trio", composto por mim, por **Guilherme Dei Svaldi** e por **Gustavo Brauner**, e está sempre atraindo novos escritores.

Fazer parte dos criadores de um universo compartilhado é como ser um deus... Mas membro de um Panteão. As criações de cada autor são enriquecidas e o valor das partes unidas é maior que apenas sua mera soma. Mestre Arsenal é um ótimo personagem, e poderia sustentar romances, quadrinhos ou séries de TV por si só. Mas é muito mais interessante num mundo onde também existem Shivara Sharpblade e Vanessa Drake. Como a maior figura política do mundo vê o clérigo da guerra? Como aquela que poderia ter se tornado a maior clériga da guerra enxerga o antigo sumo-sacerdote? E como ele as vê? Será que tem raiva das duas? Talvez as admire. Pode ser que Arsenal tenha algum plano que as envolva. Pelo simples fato de coexistir com personagens de composições diferentes, inventados por cabeças diferentes, com funções diferentes no mundo, Arsenal fica mais rico. Se todos os seus coadjuvantes fossem criados pela mesma mente, a variedade seria bem menor.

O grupo precisa concordar com a maneira como a colaboração ocorrerá. O mais comum é que cada autor seja responsável por uma parte do cenário. Isso não significa que os outros não possam tocar nela — apenas quer dizer que, quando o assunto é aquele, os outros autores irão consultar seu colega e se adequar a sua visão. Em *Tormenta*, todos os personagens de *Holy Avenger* e a parte do cenário inspirada na cultura oriental fica "sob o controle" de Marcelo Cassaro. Tamu-ra tem papel fundamental na Trilogia, escrita por mim, mas esses trechos nunca seriam publicados sem a aprovação dele. Da mesma forma, o mercado voador de Vectora e a Academia Arcana são criações de Rogerio Saladino. Todas as cenas que envolvem os dois grandes arquimagos de Arton passaram pelo crivo dele quando escrevi os livros. Já a Aliança Negra e personagens como Shivara Sharpblade são de autoria de J.M. Trevisan. As mudanças pelas quais Shivara passou ao longo dos romances foram todas aprovadas por seu criador. Quanto à Aliança Negra... Bem, digamos que Trevisan vai ter que aprovar algumas coisas no futuro!

O respeito pelas criações de outros autores deve ser total. Embora ninguém deva ser um "tirano" com seus próprios personagens e elementos (se não quer colaborar, por que faz parte de um universo compartilhado então?), os outros autores não devem impor sua visão sobre a do criador original, mesmo que ela seja "melhor". Podem sugerir mudanças, mas não impô-las. Discordâncias fazem parte do trabalho em conjunto. Se você acha que sabe muito melhor do que seu colega como lidar com o personagem *dele*, lembre-se de que essa camada de riqueza nem existiria se ele não a tivesse criado em primeiro lugar.

É como comparar boas e más adaptações de HQs para cinema e TV. Em adaptações geralmente consideradas boas (o primeiro filme dos Vingadores, a primeira temporada da série do Demolidor...), o espírito dos personagens foi mantido, mesmo com todas as mudanças estéticas. É como se os desenvolvedores tivessem obtido a permissão de **Stan Lee** e dos outros para alterar suas criações. Já as adaptações ruins (não vamos citá-las para não causar um furor de debates nerds, mas vocês sabem quais são), apenas os nomes e logotipos dos heróis são mantidos, mas seu espírito é totalmente distorcido. Isso não é só uma traição ao que o público espera — pode ser visto como um desrespeito com o legado dos autores que vieram antes.

Sim, senhor!

Um dos segredos para uma boa colaboração é (metaforicamente) sempre dizer "sim, e também..." em vez de "não".

Exemplo: digamos que um de seus colegas criou um reino sombrio, governado por um lich. Ótimo, é um clássico. Você pede a permissão dele e resolve mexer no reino. Uma interação estilo "sim, e também..." seria inserir um bastião de resistência no reino, uma pequena fortaleza comandada por um paladino onde heróis podem ter alguns dias de descanso enquanto viajam pelas terras amaldiçoadas. Uma interação estilo "não" seria dizer que, na verdade, o lich era bondoso o tempo todo, e que ele estava protegendo o reino da escuridão trazida por um mal oculto.

Consegue notar? Nenhum dos dois elementos é ridículo ou descartável por si só. Mas um *acrescenta* algo ao reino, enquanto o outro *substitui*. Uns meses atrás, falamos de interações entre personagens opostos, e sobre como essas interações sempre deviam resultar em algo a mais, não em uma "soma zero". Trocar algo por outra coisa é "soma zero". É desfazer o que seu colega já fez.

Cada elemento do universo compartilhado deve ser único, ter suas próprias características. E, quando esse elemento interagir com outros, essas interações não devem torná-lo menos especial. Não devem banalizá-lo.

Vamos a mais um exemplo! Em *Tormenta*, o arquimago Vectorius tem a cidade voadora de Vectora. Existe apenas uma Vectora em Arton. Mas digamos que um dos autores resolvesse que *cada* arquimago do cenário deveria ter sua própria cidade voadora! Subitamente, Talude teria uma Academia Arcana voadora, Reynard teria uma fortaleza voadora para combater a Tormenta, Vladislav teria uma torre necromântica voadora... A princípio pode parecer interessante, mas nós acabamos de roubar de Vectorius uma das principais coisas que o tornava único.

Da mesma forma, o arquimago Talude é o escolhido de Wynna, a Deusa da Magia. Ora, por que os outros deuses não têm escolhidos? E lá vamos nós, inventar um escolhido para Khalmyr, outro para Tauron, e assim por diante. Talude se tornou mais um de vinte, em vez de ser único. Se existe Academia Arcana, por que não Academia de Combate? Se existe um império de minotauros, por que não outro de centauros, outro de medusas...

Você pegou o espírito. Tudo que é único abomina simetria. Se você passar a deixar tudo simétrico e "justo", vai aplainar os "altos e baixos" do cenário, vai massificar o que é diferente. Ao interagir com os conceitos de seus colegas, evite simplesmente passá-los pela máquina de xerox. Use *interações*, não repetições.

Algo ainda pior é a tentativa de "consertar os problemas" do cenário. O exemplo clássico em *Tormenta* é a situação dos elfos. Derrotados pela Aliança Negra, eles perderam seu reino e hoje vivem como párias. Isso é uma trama para ser usada na mesa de jogo, um gancho para personagens jogadores resolverem. Imagine, contudo, se algum autor tivesse a "ideia genial" de dar a Arton o que está faltando: um reino élfico! Os párias sem lar teriam aonde ir, novos reis surgiriam, mais uma vez um exército élfico, suas tradições renascendo... O que pode ser divertido, mas também é igual a inúmeros outros mundos de fantasia.

A Joia da Alma: Arton abre as portas para sua mais nova autora

A criação de qualquer mundo de longo prazo envolve deixar certas partes incompletas ou em conflito, justamente para gerar mais histórias no futuro. Podem ser histórias desenvolvidas na mesa, no caso de mundos de RPG, ou simplesmente tramas para serem usadas mais tarde. A solução de grandes mistérios, a derrota de grandes inimigos e a correção de grandes injustiças devem ser usadas como trama apenas quando o grupo como um todo tem certeza de que não há nenhuma trama mais interessante com este elemento que não exige que seja apagado ou "resolvido".

Existem alguns pontos que definem um cenário — tanto problemas e tramas que surgem para os personagens quanto filosofias de desenvolvimento. Essas regras básicas devem ser respeitadas por todos, independente do que quiserem fazer. Muitos universos têm uma "Bíblia", um documento que

detalha o que pode ou não acontecer em histórias nesse cenário, e quais são seus pontos mais importantes.

Em *Tormenta*, os elementos característicos são os deuses, a queda dos elfos, a Aliança Negra, vários NPCs icônicos e, é claro, a própria Tormenta, entre outros. Mas, como pontos fundamentais de filosofia de desenvolvimento, podemos citar o fato de que personagens coadjuvantes não resolvem as tramas — isso cabe aos personagens jogadores, na mesa. Também algumas noções gerais padrão: Arton é muito tolerante quanto a orientações sexuais e identidade de gênero, por exemplo, ou o fato de elementos de ficção científica não terem lugar no cenário. Você dificilmente verá algum material de *Tormenta* em que os elfos são um povo orgulhoso e poderoso, a não ser que se passe antes da queda de Lenórienn. Também não vai ver uma história em que os personagens entram numa nave espacial tecnológica e precisam programar computadores, ou em que personagens mulheres não tenham vez por serem só donzelas indefesas. Se você lesse isso, imediatamente saberia que não tem a "cara de Arton". Todo universo compartilhado deve ter algumas diretrizes como essas, para guiar seus autores. E, quanto mais explícitas elas forem, mais fácil será para todos.

Um episódio muito especial

Até agora falamos de colaboração em longo prazo, entre autores em pé de igualdade. Mas falta citar um tipo de colaboração muito divertido, e que não exige tanta responsabilidade: a participação especial.

Às vezes, o mestre quer uma folga, e um dos jogadores assume o comando da campanha por apenas uma aventura. Às vezes, um autor abre seu universo para algum colega escrever uma história. Pode ter certeza de que o convidado está se divertindo muito!

A primeira regra para uma boa participação especial é entregar tudo como você encontrou. Ou seja, nada de resolver tramas, matar personagens importantes, conduzir heróis à vingança ou bagunçar a narrativa maior de algum jeito. Em RPG, nós geralmente recomendamos que o mestre não proteja os jogadores — ou seja, se um personagem morreu, está morto, e o jogador pode fazer outro para continuar jogando. Mas, no caso de um mestre convidado, é melhor evitar matar os coitados, ou o mestre regular deverá lidar com essa nova realidade que ele não escolheu e não conduziu. Em literatura, não há desculpa! Nada de matar o vilão, mesmo que você já o odeie há anos como leitor...

A segunda é, sempre que possível, colocar sua marca. Você não vai bagunçar a história toda, mas foi convidado por uma razão, certo? Talvez você seja muito bom com cenas de ação, ou de romance, ou de comédia. Talvez você seja um especialista em algum período histórico ou gênero, como Era Vitoriana ou horror. Seja como for, pegue seu ponto forte e crie seu episódio especial em torno dele! Seu objetivo deve ser a mesma narrativa de antes, mas através de suas lentes.

No meio de 2017, mestrei uma aventura da **Guilda do Macaco**, a campanha online oficial de *Tormenta*. O mestre normal é Guilherme Dei Svaldi, mas eu queria ver como me saía narrando uma aventura para meus colegas jogadores. Minha primeira preocupação foi retirar o grupo da trama principal. Na Guilda, estamos lidando com vilões supremacistas do reino de Yuden — eu já sabia o que *não* incluir na aventura! Resolvi isolar os personagens, numa cidade escondida de tudo e de todos, onde eles absolutamente não pudessem interagir com os elementos normais da campanha. A escolhida foi Smokestone, a Cidade dos Pistoleiros, um elemento de Arton fortemente inspirado no Velho Oeste. Smokestone foi criação minha, e conheço como a palma da mão as referências e tramas ali contidas. Seria perfeita.

O grupo e o público esperavam de mim uma incursão pelo terror ou por alguma trama com cavaleiros e paredes de escudos. Seria possível, é claro, mas talvez um dia o próprio Guilherme Dei Svaldi queira incluir esses elementos. Contudo, eu tinha quase certeza de que ele nunca incluiria Velho Oeste na campanha. No final, as cenas de ação e violência pelas quais sou conhecido funcionaram perfeitamente no ambiente de Smokestone, e eu devolvi a campanha exatamente como a encontrei. Nada mudou, até mesmo os NPCs da cidade continuaram lá. Os heróis nem ganharam recompensa!

A união faz a força

Trabalhar em conjunto é uma habilidade vital para qualquer profissional criativo, e para todos os mestres que não quiserem ser linchados por seus jogadores. Ouvir sugestões e fazer mudanças com base nelas garante que você vai ser visto como um bom colega, e não como uma "estrela" cheia de exigências.

Além disso, é bem mais divertido que só criar sozinho, trancado no seu escritório. É quase como se você pudesse ficar o dia inteiro jogando RPG... E sendo pago para isso!

LEONEL CALDELA

Gazeta do Reinado

BOMBA: RAINHA-IMPERATRIZ ESTARIA DESAPARECIDA

Como ficará o Reinado de Arton sem a liderança de Lady Shivara?

O ano de 1412 não poderia ter começado de maneira pior para os habitantes do Reinado. Após uma série de boatos não confirmados, enfim soubemos que a Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade está mesmo desaparecida há algumas semanas. Além disso, há informações de que Arkam Braço-Metálico, líder do Protetorado do Reino, herói de longa data e autor de incontáveis feitos, estaria morto.

Segundo apuraram os repórteres da Gazeta, pouco após o Dia do Reencontro, o primeiro e mais importante dia do ano, quando é festejado o aniversário da chegada dos refugiados de Lamnor aos pés da estátua gigante de Valkaria, Shivara partiu em viagem com Arkam, com destino e motivação desconhecidos tanto pelos membros da corte quanto dos demais integrantes do Protetorado.

Vários dias se passaram sem que ambos dessem notícia, o que acabou alertando os conselheiros imperiais de que algo estava errado. Para diminuir o desconforto da população enquanto buscas eram realizadas secretamente, magias de ilusão foram utilizadas para simular a aparição da Rainha-Imperatriz em eventos públicos ou em compromissos menores no palácio. Contudo, todos sabiam que esse tipo de paliativo não iria durar para sempre. E a situação se tornou incontornável quando a confirmação da morte de Arkam assolou a capital.

Apesar de inúmeros suspeitos, é impossível afirmar quem poderia estar por trás disso. Muitos seriam beneficiados com a falta de Shivara, e ninguém está excluído da responsabilidade de mantê-la longe do trono do Reinado. Desde o Império de Tauron e a Liga Independente, mesmo sem um clima de inimizade aparente, passando pelos Puristas de Yuden, pela Aliança Negra ou, por que não, a própria Tormenta. Todos foram confrontados em algum momento pela Rainha-Imperatriz e teriam interesse no fim da pessoa mais poderosa de Arton.

O mais preocupante é que não há nenhuma pista sobre o seu paradeiro. Caso essa situação se estenda por ainda mais tempo, é possível que haja consequências catastróficas para o Reinado. Quanto maior a demora pelo seu retorno, maiores as chances de alguém se aproveitar de sua ausência...

Arkam Braço Metálico está morto

O Reinado está de luto. Um dos heróis mais conhecidos e respeitados de Arton, Arkam Braço-Metálico, inegavelmente o mais famoso membro do Protetorado do Reino, está morto.

Sua perda foi confirmada pelo conselho de Valkaria, e o futuro da própria equipe parece indeterminado no momento.

O mais longevo líder dos Protetorado desde a morte do fundador, Sir Alan Greynnier, Arkam serviu a dois imperadores e participou ativamente de vários momentos decisivos da história recente de Arton, como a busca pelos Rubis da Virtude e a batalha contra Arsenal.

Magos reais e outros aventureiros tentaram encontrar o paradeiro de Arkam através de magias divinas e de adivinhação, mas em vão. Todas as tentativas de ressurreição também não surtiram efeito. Alguns sacerdotes acreditam que os responsáveis pela morte do herói tenham aprisionado a sua alma para fins nefastos.

Há ainda a possibilidade de sua alma ter caído nas garras de alguma criatura maligna em algum plano dos deuses, afinal o líder do Protetorado foi responsável por enviar inúmeros inimigos para lá. Mas, quem o conhecia tem outra teoria: Arkam simplesmente estava exausto de uma vida inteira de lutas e resolveu, enfim, descansar. Dada sua vida de conquistas e nobreza, não é difícil imaginar que algum deus do Panteão tenha requisitado sua alma. Se foi este o caso, caberia ao povo de Arton entender O acontecido, abrindo espaço para novos heróis e heroínas.

Para mais informações sobre o desaparecimento da Rainha-Imperatriz e de Arkam Braço-Metálico, **acompanhe a Guilda do Macaco**.

Disputa entre a nobreza agita o Reinado

Alguns anos após a família Pruss ter perdido a coroa de Deheon com a abdicação do trono pelo antigo rei, rumores de que a casa nobre planeja uma retomada de poder ainda são sussurrados nos corredores do Palácio Imperial de Valkaria. E eles não estariam sozinhos: membros da nobreza yudenuana também questionam a preferência ao trono mais importante do mundo.

Os Pruss governaram Deheon por quase quatro séculos, em uma linhagem que remete a Roramar, responsável por guiar a caravana do sul até a estátua de Valkaria, onde viria a fundar a maior cidade do mundo. A tradicional família continua vivendo na capital, onde têm grande influência e riqueza: duas características que também não faltam à nobreza de Yuden.

Aproveitando o vácuo deixado pelo antigo regente, famílias yudenianas de vasto poder militar e um séquito fiel ávido por combates disputam a posição de postulantes ao poder máximo. Eles também não vêem com bons olhos o governo da atual regente e Rainha-Imperatriz. Perder o território de Svalas e ainda mais influência perante os outros reinos não ajudou em nada a melhorar a fama de Shivara entre a nobreza yudeniana. Por isso, seu recente desaparecimento torna a situação da coroa ainda mais complexa e delicada. Teme-se, inclusive, uma batalha por poder nos bastidores, envolvendo não apenas os nobres das duas grandes famílias de Deheon e Yuden como também os Sharpblade de Trebuck.

O resultado dessa disputa poderia ser a causa da derrocada final do já fragmentado Reinado como um império.

GOBLINS DE VALKARIA

Eu estava de novo frente a frente a Thallen Devendeer.

A maioria dos cavaleiros nunca tinha a honra de ver o Grão-Mestre da Ordem uma única vez. Eu era só um escudeiro. É claro que era por causa de *sir* Randall.

— O que aconteceu no lago, Arthus? — o venerável perguntou com voz sussurrada.

Olhei para baixo. Eu não tinha mais feridas na testa e no rosto, é claro. A magia de cura de meu instrutor se encarregara disso. O Grão-Mestre dependia da minha palavra.

— Eu estava evitando o trabalho, *sir*. Estava me divertindo com os outros escudeiros. Fui apanhado por *sir* Randall.

— Então o que aconteceu?

— Ele foi duro comigo. Disse que Khalmyr odiava a preguiça e a indolência. Prometeu que iria me castigar.

Eu não tinha pensado em nada daquilo de antemão. As mentiras vieram com uma naturalidade impressionante. Thallen Devendeer continuou me fitando, com seus olhos quase apagados. Um cavaleiro-monge perto dele estava muito nervoso, porque o Grão-Mestre não tinha comido quase nada naquele dia. O maior dos cavaleiros de Khalmyr tinha dificuldades para engolir e digerir.

— Você sabe, Arthus... — ele deixou a frase no ar por longos instantes, como se estivesse caçando as palavras certas. — Você não precisa ter medo de seu instrutor. Respeito, sempre. E medo das punições, como os outros escudeiros. Mas nunca precisa temê-lo de verdade.

— Eu sei, *sir*.

Eu mentia, e Thallen Devendeer mentia. O castelo da Ordem de Khalmyr não passava de um antro de mentiras. Ele falava nas punições que os outros cavaleiros impunham, mas isso era mentira. Nunca havia punições reais. Eu fugira, com oito anos, e não fora punido, e entrara na voragem que me levaria

aos eventos que acabaram acontecendo. Os escudeiros nunca eram punidos. Mas o Grão-Mestre gostava de viver naquela fantasia boba, de pensar que havia consequências para as ações e que não estava criando uma geração de fracos molengas. Ele fingia não ver o quanto Khalmyr nos odiava. Era mais fácil acreditar que o chicote não era a única coisa que agradava o Deus da Justiça.

— Por que eu teria medo de *sir* Randall? — arrisquei.

Thallen Devendeer deu um suspiro longo, que se transformou em acesso de tosse.

— Você sabe que seu instrutor é um homem inflexível. Há quem diga que ele é cruel. Mas continua a ser abençoado por Khalmyr, e não devemos questionar o Deus da Justiça. Eu acredito que Randall Ghast seja um bom homem. Eu mesmo decidi que ele seria seu instrutor. Se desejávamos ter um orc cavaleiro, para que fosse a ponte entre o castelo e a tribo, este indivíduo tão especial precisaria receber treinamento também especial. Precisaria aprender disciplina. E, que Khalmyr me perdoe, eu achei que a brutalidade de Randall fosse se encaixar com sua natureza orc, Arthus.

— Pois o Grão-Mestre tinha razão. *sir* Randall é o instrutor perfeito para mim.

Silêncio.

— Nunca ocorreu nada... *Estranho* durante seu treinamento, jovem Arthus?

Senti as dores fantasmas nas costas, a lembrança do nariz quebrado e do sangue no supercílio.

— Nada, *sir*.

— A sabedoria de Khalmyr é infinita, ele é o juiz supremo. Não farei nada contra Randall enquanto ele for abençoado. Mas se ele maltratasse um escudeiro...

Senti nojo daquele velho. Randall Ghast falara, com todas as letras, que já tinha matado escudeiros. Que considerava a morte de escudeiros fracos essencial. Mas o Grão-Mestre escolhia não ver. Quantos escudeiros estariam enterrados nas cercanias do castelo, vítimas de "acidentes" ou "doenças misteriosas"? Quem quisesse poderia enxergar a verdade. Mas era mais fácil sorrir, fingir que

estava tudo bem, deixar que a tribo matasse aldeões, acreditar no perdão, deixar de punir uma criança orc fujona ou um cavaleiro assassino.

Era por isso que só Randall Ghast, em todo aquele castelo, tinha a fortitude moral para comandar os Cavaleiros de Khalmyr.

— Ter *sir* Randall como instrutor é uma bênção — eu disse.

E não era mentira.

Saímos no meio da noite. Apenas *sir* Randall e eu. Minhas pernas estavam bambas de nervosismo. Meu instrutor não usava armadura, apenas uma túnica negra. Seus músculos eram ainda mais visíveis através daquela cobertura fina. Nós tínhamos escondido a armadura de *sir* Randall peça por peça sob uma raiz nas semanas anteriores. Ele conseguira uma armadura para mim, uma camisa de cota de malha e manoplas reforçadas, um gorjal resistente. Tudo estava escondido.

Saímos como ladrões, sem cavalos. As sentinelas pelo castelo não viram nada. Os cavaleiros precisavam de luz para enxergar, mas minha visão de orc premitia que eu manobrasse no escuro com perfeição, guiando meu instrutor e transformando nós dois em sombras indistinguíveis. Minhas pernas estavam bambas e meu coração batia no fundo da garganta, mas conseguimos passar despercebidos.

Avançamos pela floresta, seguindo marcações que tínhamos colocado no lugar ao longo daquele tempo de preparação. Chegamos à tal raiz e encontramos nosso equipamento todo ali. Além das armaduras, algumas provisões e bandagens. Mas nenhuma arma. Nós dois carregávamos nossas espadas na cintura. Um ditado dos Cavaleiros de Khalmyr dizia que "minha vida é minha espada e minha espada é minha vida". Eu recebera a espada quando me tornara um escudeiro, e esperava-se que a mentivesse comigo pelo resto de meus dias, ainda que a trocasse por uma lâmina especial ou abençoada em algum momento.

— Já sabe o que vamos fazer? — *sir* Randall perguntou.

Eu sabia. Ou ao menos achava que sabia. Mas na hora fiquei com medo de dizer, então balancei a cabeça negativamente.

— Você vai se tornar um guerreiro, Arthus. Hoje vai matar seu primeiro orc.

Ele testou a espada na bainha, verificou que podia ser sacada com facilidade. Abriu um sorriso largo.

— Se tudo der certo, vai matar vários orcs.

Eu não sentia nada sobre aquilo. Eu soubera, desde que ele tinha dito que eu era mesmo diferente, ainda no lago, que minha primeira morte não estaria longe. Randall Ghast achava que matar um orc era um ritual de iniciação. Nenhuma iniciação melhor para mim, um orc criado num castelo, do que matar a tribo.

Terminei de vestir a armadura. Eu ainda não estava totalmente acostumado com usar tanto metal sobre o corpo. O gorjal me sufocava, eu abri e fechei as mãos inúmeras vezes para testar as manoplas. Segurei o cabo da espada e puxei -a da bainha, mas deixei que caísse. Era difícil manter uma pegada firme sem sentir o cabo encostando nos dedos.

— Vamos — chamou meu instrutor, embrenhando-se na floresta.

Eu enxergava no escuro, mas agora era ele que guiava. Talvez fosse a bênção de Khalmyr ou apenas um faro para a matança, mas ele não hesitava ao se dirigir para onde estariam suas vítimas.

Depois de pouco mais de uma hora, deteve-se. Ficou bem quieto e fez sinal para que eu o imitasse. Sorriu e fungou o ar.

— Está sentindo, Arthus? Cheiro de orc.

Tentei sentir alguma coisa.

— Não você, é claro. Você é diferente.

Nós dois nos abaixamos, ficando escondidos atrás de uma árvore torta, que crescia quase na horizontal. Meu instrutor apontou uma área negra, vazia, uns dez metros à frente. Não havia nada lá, mas não questionei. Cerca de um

minuto depois, três figuras apareceram, movendo-se devagar, examinando as árvores e folhagens.

Eram orcs.

Dois não deviam ser maiores que eu. Também não pareciam muito fortes, embora suas mandíbulas fossem enormes e grandes presas se projetassem de baixo para cima. O terceiro era bem pequeno.

Randall Ghast fez sinal de silêncio, com o dedo indicador sobre os lábios e uma expressão de deleite no rosto. Segurou o cabo da espada e puxou-a lentamente da bainha, para que não fizesse barulho. Eu fiz o mesmo, mas estava tremendo. Nós dois podíamos ver os orcs, mas eles não nos enxergavam. Estavam distraídos, procurando algo. O menor se abaixou e começou a colocar alguma coisa que catava das folhagens dentro de uma sacola. Deviam ser frutinhas ou fungos. Um dos outros achou a carcaça semidevorada de algum animal e, com a ajuda do terceiro, começou a amarrá-la às costas.

Sir Randall fez o sinal do número três com os dedos. Então dois. Um.

E saltamos de nosso esconderijo.

— Khalmyr! — gritou Randall Ghast. — Khalmyr!

Eu dei um grito sem palavras, um urro visceral, brandindo a espada por cima de minha cabeça. Meu instrutor usava armadura muito mais pesada, mas foi bem mais rápido do que eu. Ele chegou num instante, chutou o peito do orc que amarrava a carcaça ao outro. Ele caiu para trás. No meio da confusão, vi um par de seios murchos. Era uma mulher.

— Mande-o para o inferno, Arthus!

Eu continuei gritando. Corri em direção ao outro orc, que tinha a carcaça amarrada às costas. Ele estava desequilibrado. Na verdade, ela. É claro que era uma mulher. Ela colocou a mão no meio de seus trapos, para puxar algo. Gritei mais alto, num frenesi de medo e luxúria de combate. Ela estava puxando uma arma. Era uma orc, uma criatura maligna, que Khalmyr odiava, e estava puxando uma arma para mim.

Cheguei à orc com um salto e cravei minha espada em seu peito, num golpe desajeitado de cima para baixo.

A ponta perfurou o esterno com um estalo enojante, então penetrou na carne. De alguma forma, eu achava que não haveria tanta resistência, mas também me surpreendi com minha própria força. Enquanto a lâmina se enterrava no peito da orc, ela olhou em meus olhos. Viu um orc, como ela, e não entendeu. Estava morrendo sem entender. Eu notei que ela tinha uma marca vermelha na testa, como eu tivera aos oito anos. Ela terminou de puxar a arma de seus trapos, e não era uma arma.

Era uma espécie de flauta tosca.

— Belo golpe, Arthus! — riu *sir* Randall. — Ela ia dar o alarme!

Eu desci com a orc, enquanto ela caía e morria. Fiquei olhando em seus olhos. Um grito estridente cortou o ar ao meu lado, mas eu só tinha atenção para minha primeira vítima. Eu era um guerreiro, eu tinha matado um orc. Ela tinha a marca vermelha na testa. Fiquei por cima de seu corpo, meio ajoelhado, com a espada enterrada em sua carne. Vi quando seus olhos perderam a luz, quando sua mandíbula pendeu.

Olhei para o lado e vi que a criança orc pulava para cima de mim, com as mãozinhas em garra.

Sir Randall Ghast interrompeu o salto com um golpe enorme de sua espada, cortando o corpo do garoto no meio. Suas vísceras se espalharam. Parte de seu cadáver caiu perto de mim, eu vi que ele tinha a marca vermelha.

Então gritaria ao longe.

— Eles estão vindo, Arthus! — entusiasmou-se meu instrutor. — Os orcs guerreiros! Quer matar mais?

Ergui-me. Puxei a espada do corpo da orc, mas a lâmina não queria se desgrudar. Até que, fazendo força, torcendo a arma, consegui recuperá-la. Olhei *sir* Randall nos olhos, o sangue de criança tingindo seu rosto. Eu tinha minha resposta.

— Vamos matar, *sir*! Estes não contam. Ainda tinham na testa a marca vermelha dos inofensivos.

Chegamos no castelo sem ninguém nos notar. Eu estava ensanguentado, exausto. Meu fôlego não voltara ainda, eu me esforçava para não fazer muito barulho ao respirar, mas meus pulmões não conseguiam se encher por completo. Meus braços estavam tão cansados de brandir a espada que eu não conseguia mais erguê-los. Minhas pernas estavam exauridas e os músculos se contraíam involuntariamente de tempos em tempos. Eu estava trêmulo de alegria, numa espécie de êxtase. Cenas do combate repassavam em minha memória, eu repetia para mim mesmo de novo e de novo os melhores golpes. Eu tinha matado meu primeiro orc. Eu tinha matado quatro orcs ao todo.

Sir Randall me levou até seu quarto. Tínhamos deixado nossos equipamentos sob a mesma raiz enorme, só carregávamos nossas espadas. Ao longo dos próximos dias, iríamos recuperar tudo aquilo, peça por peça, assim como tínhamos levado-as para o esconderijo.

Meu instrutor fechou a porta e acendeu um lampião. A missão fora um sucesso. Estávamos de volta ao castelo. Vi seu rosto sujo de sangue e abri um sorriso enorme.

— Pegue o chicote — disse Randall Ghast.

Meu rosto caiu, o sorriso se desfez. Comecei a balbuciar.

— Obedeça, escudeiro.

Fui até sua cama de palha, retirei o açoite. Segurei-o nas mãos, já controlando o choro. Ele era surpreendentemente leve, depois que eu tinha manuseado a espada por tanto tempo. Eu não entendia. Nada fazia sentido. Tirei a camisa.

— Comece.

Dei-me a primeira chicotada. O couro fez barulho em minhas costas. Era difícil, os braços estavam exaustos, não faziam força suficiente.

— Mais forte!

A segunda foi melhor, e a terceira melhor ainda. O estalar do chicote, a ardência familiar, me trouxe de volta ao mundo real, ao ódio de Khalmyr. Eu não conseguia mais evitar que as lágrimas escorressem.

Sir Randall não gostava que eu questionasse. Mas eu precisei perguntar, mesmo que isso acarretasse uma punição pior.

— Por quê?

Ele manteve os olhos nos meus. Não consegui desviar. Mais uma chicotada. Seu rosto não transparecia nada além de desprezo puro.

— Você mentiu. Você traiu a Norma dos cavaleiros. Você saiu do castelo sem permissão, usou de métodos escusos. Você se escondeu nas trevas, como um bandido qualquer.

— Eu fiz o que você mandou!

— Acha que meu julgamento é superior ao de Khalmyr? Irá obedecer a qualquer homem que lhe dê uma ordem, mesmo indo contra o ensinamento do Deus da Justiça?

— Mas eles eram orcs...

— E Khalmyr os odiava. Khalmyr também odeia você, Arthus.

Ele tirou o chicote de minhas mãos. Aplicou o primeiro golpe a si mesmo.

— Ele odeia a todos nós.

A única solução era o lago plácido.

Fui dormir com as costas em carne viva. Por alguma razão, a magia de cura de meu instrutor não funcionou naquela noite. Ele rezou a Khalmyr e não foi atendido. Segurou-me pelos ombros, olhou em meus olhos e falou que eu deveria esconder aqueles ferimentos. Explicou que estávamos fazendo o maior sacrifício pelo Deus da Justiça, abrindo mão de sua própria bênção para fazer seu trabalho.

Eu e meu mestre, apenas nós dois sozinhos, éramos as ferramentas do ódio de Khalmyr.

Caí na cama, pensando que estaria ferido e frenético demais para dormir, mas a exaustão tomou conta de mim em seguida. Só tive tempo de tirar os lençóis e o travesseiro, para dormir na palha nua, e fui tomado pela inconsciência quando me deixei cair.

Não sei quanto tempo se passou. Ainda não estava claro quando acordei com batidas fortes em minha porta. Comecei a abrir os olhos e vi um cavaleiro-monge surgir em meu catre, gritando.

— Alarme! Alarme! Pegue sua espada, estamos sob ataque!

Eu me levantei de um salto, mas minhas costas estavam duras de sangue seco e feridas. Grunhi e caí de joelhos no chão. O monge me olhou assustado, fez menção de ir até mim para me socorrer, mas afastei-o com um safanão. Fiquei de pé nas pernas cansadas, achei minha espada perto de meu baú, tirei-a da bainha. Ainda estava suja.

— Vá com os outros escudeiros! — ordenou o monge. — Corra, os orcs estão aqui!

É claro que estavam.

Saí de meu catre para ouvir e enxergar o caos nos corredores. Cavaleiros desciam as escadas, alguns de armadura, outros com apenas calças e túnicas. As trombetas das sentinelas soavam de novo e de novo. Tudo era iluminado pela luz bruxuleante de archotes e lampiões, eu não conseguia discernir os rostos, todos estavam distorcidos pelas sombras. E havia rugidos, o clangor de espadas e machados. O combate já estava dentro do castelo.

Corri na direção da Torre das Crianças, onde todos os escudeiros, pajens e noviços deveriam ficar em caso de emergência. Eu ia no fluxo contrário da maioria dos cavaleiros. Seus corpos eram tão grandes quanto o meu, os corredores eram apertados, eu tinha dificuldade para passar. Meus ferimentos gritavam a cada vez que eu precisava me espremer contra a multidão.

Vi-me frente a frente com *sir* Randall. Ele trajava um tabardo azul claro, tinha espada e escudo nas mãos. Parou por um instante na minha frente. Olhou-me com severidade plena. Não falou nada, e nem precisava. Dentro de todo aquele castelo, apenas nós dois sabíamos o que estava acontecendo, por que a tribo ficara tão ousada e tão raivosa.

— *Eles estão entrando no forte interno!* — ouvi alguém gritar, e foi a última coisa que ouvi antes de chegar à torre e fechar a porta do salão atrás de mim.

Meus tornozelos falharam de exaustão. Caí ao chegar a meu destino. Fiquei sobre as mãos e joelhos e logo vi que alguém vinha me amparar. Era a mesma garota que defendera minha honra no lago. Fui o último a chegar, todos já estavam lá. Os escudeiros, cujos nomes e rostos eram para mim tão familiares quanto os de irmãos, e os pajens e noviços. Eram bem mais novos, estavam apavorados. Muitos não entendiam o que estava acontecendo. Eles estavam amontoados num canto e um escudeiro falava com eles, ajoelhado para olhá-los nos olhos, com tom tranquilizador. Não havia nenhum adulto.

— Você está bem, Arthus? — perguntou minha amiga, aproximando a mão de minhas costas.

— Não me toque! — afastei-a.

Isso só serviu para fazer com que ela prestasse mais atenção em mim. Viu que minha camisa estava grudada nas costas. A luz era precária, mais sombra do que brilho, mas isso não impedia que ela notasse algo estranho.

— Ele está nervoso porque seus irmãozinhos estão vindo buscá-lo — disse o escudeiro que me atormentara no lago.

Fiquei de pé. Eu era muito mais alto que todos eles. Exceto por um bando de jovens de treze, quatorze e quinze anos, todos ali eram crianças. Eu, o mais alto e mais forte, me senti um adulto. E eu era o único aventureiro de verdade ali. Eu tinha matado orcs.

— Eu falei — o garoto insistiu. — Eu sempre disse, mas os cavaleiros não ouvem. Alguém devia ter massacrado aquela tribo há muito tempo.

— E você por acaso teria coragem de fazer isso? — desdenhou a menina.

O escudeiro formou um sorriso malicioso.

— Eu poderia afogar os bebês no riacho. Só isso resolveria metade dos nossos problemas.

Fui até ele, devagar.

— Arthus, não — ela tentou.

— O que foi, Arthus? — meu inimigo zombou. — Está nervoso? Você lembra de como quase foi afogado?

E um segundo algoz se juntou:

— Ouvi dizer que ele quase foi afogado de novo. Naquele dia, no lago. Por *sir* Randall.

As crianças estavam chorando. Alguém chiou para que os dois zombeteiros calassem a boca. Estávamos sob ataque, não era hora de brigas internas.

— Estamos sob ataque de *orcs* — disse o primeiro, meu maior inimigo. — E temos um orc bem aqui.

Fiquei bem perto dele. Meu coração batia forte, mais uma vez. Aqueles eram dias longos e fatídicos, eu sentia que a vida estava rumando para um ponto culminante. Assim é ter quatorze anos. Formulei mais uma vez na cabeça: ele era meu inimigo.

Inimigo.

Não era um companheiro ou um rival. Não era nem mesmo um garoto, como eu o vinha chamando. Era um inimigo, e eu era um aventureiro.

— Sente-se no canto — ordenei. — E fique quieto. Mantenha sua espada por perto.

— Quem é você para me dar ordens?

Bati nele. Esmurrei sua cara, o nariz de meu inimigo explodiu em sangue e ele cambaleou para trás. Dei um passo, sem pressa, e golpeei de novo. Ele caiu. Os gritos ficaram mais fortes, mais próximos. Ouvi os rugidos dos orcs. A tribo estava nos corredores. Fiquei de pé sobre o inimigo caído, que segurava o nariz

e chorava. O outro tentava me agarrar pelos braços, mas eu nem notava. A escudeira berrava para que parássemos de ser loucos, as crianças estavam em frenesi de medo. Ouvi os tambores da tribo ressoando nos salões de pedra do castelo da Ordem de Khalmyr.

Coloquei um pé no peito do inimigo. Eu não tinha mais uma marca vermelha na testa. Eu não era inofensivo.

— Você vai me obedecer, porque eu conheço Khalmyr. Você é só um garoto idiota, mas agora é meu inimigo. E Khalmyr não tolera inimigos da Justiça.

Puxei a espada, encostei a ponta na garganta dele.

— Arthus, não! — a escudeira me segurou.

Quase me movi para jogá-la longe, mas me contive. Ela ainda não merecia punição.

Ainda.

— Não se preocupe, não vou matá-lo.

O inimigo me olhava com pavor. Todos me olhavam com pavor. Ninguém sabia o que eu faria.

— Mas, quando eu tinha oito anos, não recebi punição, e isso foi errado. Você merece ser punido. É a coisa certa a fazer. Você me agradecerá no futuro.

Ergui a espada e afundei-a no olho do inimigo caído.

Ele berrou. A escudeira se afastou de mim, pegou uma espada para se defender. Outros escudeiros se postaram à frente das crianças, também de espada em punho.

Eu estava tranquilo. Eu era bom. Eu só matava orcs.

— Vocês não merecem punição. Não ainda.

— Largue sua espada — disse a escudeira.

— Minha vida é minha espada e minha espada é minha vida — recitei. — Um dia vou largar minha vida, mas não ainda. O lago um dia se tornará plácido. Agora tenho de lutar.

Virei de costas, certo de que nenhum deles faria nada. Abri a porta e corri

rumo ao combate. Meu inimigo gemia e se contorcia no chão, as mãos sobre o olho vazado.

Os corredores estavam atapetados de corpos de orcs. Eles tinham marcas negras nas testas. Como a marca vermelha dos inofensivos, mas provavelmente denotando que eram guerreiros. Também havia cavaleiros, mas era o sangue de orc que me fazia escorregar no chão, que pintava as paredes. Desci as escadas correndo, desviando de pedaços de cadáveres, rumo à gritaria lá embaixo.

Cheguei ao salão principal do castelo. Devia haver mais de cem orcs, com machados e lanças, lutando contra dezenas de cavaleiros. Os cavaleiros faziam uma parede de escudos, resistindo às criaturas, mas o combate tinha se degenerado em várias lutas menores.

Vi meu instrutor.

Sir Randall Ghast movia-se como um demônio no meio dos guerreiros da tribo. Três vieram para cima dele, vi-o girar e bloquear um machado com o escudo. Então estocou com a espada na virilha do adversário, puxou a lâmina e rasgou, criando um esguicho de sangue. O segundo avançou com um porrete enorme, cheio de cravos e pregos. Randall Ghast cortou suas mãos num movimento só, chutou seu peito para que ele caísse sobre o terceiro. Então saltou com a lâmina sobre os dois, cravando-a de cima para baixo em suas cabeças. Gritou de triunfo.

— Khalmyr! Khalmyr! Hoje é dia de morte e justiça!

Avancei para lutar. Eu precisava lutar. Aquele era meu momento, senti-me estremecer com um prazer mórbido quando formulei em minha mente que tanto os cavaleiros fracos quanto os orcs sujos estavam morrendo. Aquela era uma noite de limpeza. Eu punira meu inimigo, dera-lhe um lembrete perene de sua maldade. Eu iria matar, iria matar muito, eu iria ajudar Khalmyr a limpar o castelo e a floresta.

Corri, passando por dois cavaleiros de armaduras completas. Um deles me notou na visão periférica, girou o braço e deu-me uma cotovelada no nariz. Caí para trás, batendo a cabeça na parede.

— Há um orc aqui!

Ele se virou para me golpear com a espada. Estava usando elmo, não devia estar enxergando direito. Ou talvez, no êxtase no combate, apenas não se importasse. Eu era um orc, afinal. Se alguém finalmente notasse que eu também não era digno de perdão, tudo poderia ficar melhor na Ordem de Khalmyr.

— *Não* — ouvi uma voz retumbante e autoritária dizer.

O cavaleiro que ia me matar congelou. Não conseguia se mexer. Ergui-me ante seus olhos apavorados. Ele estava paralisado. Olhei para o outro lado do salão, de onde viera a voz. Ladeado por monges e cavaleiros com escudos pesados, andando a passos hesitantes, com mantos compridos que arrastavam no chão e uma espada reluzente, lá estava o Grão-Mestre Thallen Devendeer.

— Que Khalmyr tenha piedade de suas almas — ele disse, fazendo um gesto com a espada.

Então uma coluna de fogo tomou conta do salão.

Os orcs gritaram, sendo imolados. Os cavaleiros da parede de escudos recuaram, protegendo o rosto com os antebraços. Alguns cavaleiros caíram de joelhos ao ver o Grão-Mestre de pé.

— Este derramamento de sangue cessa agora — ele decretou.

Então moveu-se como um gato, ágil e veloz, por entre seus protetores. Chegou até um orc que brandia um enorme machado. Num gesto fluido, decapitou-o antes que ele notasse o que estava acontecendo. Abaixou-se para desviar de um ataque de lança, inverteu a empunhadra da espada, fez um giro com o braço e perfurou o pescoço de um segundo inimigo. Cinco orcs correram para ele, mas Thallen Devendeer murmurou uma prece e eles caíram mortos ante sua fé.

— Fujam! — trovejou o Grão-Mestre. — Fujam de volta a seu subterrâneo!

Os orcs largaram as armas e correram.

Randall Ghast atacou um orc pelas costas. Enfiou a espada bem no meio do inimigo, partindo sua espinha. Então, sem que ninguém pudesse ver como ele tinha se movido assim, Thallen Devendeer estava sobre meu instrutor. Raiva e justiça em seus olhos. Pela primeira vez vi medo no rosto de *sir* Randall.

— Você conseguiu, Randall — disse o Grão-Mestre.

Então desarmou meu instrutor com um golpe quase invisível e, numa prece sob a respiração, fez com que ele dormisse.

Eu não estava sob julgamento, mas estava no tribunal.

Durante muitos anos o Grão-Mestre só aparecera para poucos cavaleiros. Naquele dia ele estava sob a vista de todos. Cada cavaleiro, escudeiro e cavaleiro-monge estava reunido no Grande Tribunal para o julgamento de *sir* Randall Ghast. Estavam sentados em cadeiras de espaldar alto, ou de pé encostados nas paredes. Não havia espaço para mais ninguém.

Eu estava de pé, ladeado por cavaleiros para que não fugisse, esperando minha vez de falar, quando me perguntassem sobre aquela noite.

— Por quê, Randall? — perguntou o Grão-Mestre.

Aquele não era o protocolo num julgamento. Após horas de discursos, deliberações, acusações formais e discussões sobre pena, Thallen Devendeer se resignara e fizera aquela pergunta simples. Ele estava sentado num trono cheio de almofadas, amparado por monges. Aparentemente exausto apenas por ficar naquela posição. Eu nunca descobri qual milagre tinha possibilitado que nosso Grão-Mestre lutasse como um demônio na noite do ataque, e talvez ninguém mais tivesse descoberto também. Mas agora ele parecia frágil de novo, e descumpria o protocolo. Acho que, quando se é velho assim, o protocolo não importa mais. O que é uma grande parte do problema.

— Por que matei orcs? — perguntou meu instrutor. — Por que fiz a vontade de Khalmyr e cumpri meu dever? A pergunta verdadeira é por que os demais

Cavaleiros de Khalmyr se recusam a fazer o que é certo!

Thallen Devendeer escondeu os olhos com as pontas dos dedos. Era possível ver que ele estava cansado e triste.

— Precisa ser submetido à humilhação de um milagre da verdade, Randall? Precisa que eu reze e o Deus da Justiça o obrigue a falar?

— Eu matei orcs porque esse é o dever de todo cavaleiro — ele respondeu, desafiante. — E nenhum milagre provará que isso é mentira.

Eu quase sorri. Estava apavorado, mas quase sorri de orgulho dele.

— Você se esgueirou para fora do castelo, Randall. Fez isso para procurar membros da tribo que pudesse matar sem provocação. Você achou três criaturas inofensivas, que catavam frutinhas e carcaças de animais mortos. E então as assassinou. Eram os seres mais patéticos sob a justiça de Khalmyr, e você os matou a sangue frio.

Não houve resposta.

— Nós sabemos da verdade, Randall. Khalmyr nos revelou o que aconteceu. Mas vou lhe fazer uma pergunta, porque quero ouvir a resposta de sua boca. Porque acho que você ainda tem um pingo de honra.

Os dois ficaram se olhando por um momento. Eu mal conseguia respirar.

— Randall... Você fez isso sozinho?

— É claro que não — falou Randall Ghast. — Tudo que fiz foi para iniciar meu pupilo Arthus nos caminhos do heroísmo.

Algumas lágrimas fracas escorreram dos olhos do Grão-Mestre, sem que ele soluçasse. Foi uma reação espontânea.

Senti nojo. O Grão-Mestre estava chorando como um fraco, enquanto o único cavaleiro verdadeiramente bom naquela ordem estava sob julgamento. Eu sabia a solução. Lago plácido.

— Veja quantos morreram — disse Thallen Devendeer. — Quantos cavaleiros e orcs. Pense em quantos aldeões vão morrer, agora que haverá mais retaliações, mais fúria e mais vingança. Valeu a pena?

— Nenhum custo é alto demais para cumprir a vontade de Khalmyr.

— A vontade de Khalmyr é que sejamos justos.

— E você acha que ser justo é ser simpático? — Randall Ghast fez um esgar de desdém. — É sorrir para pecadores? É tolerar a indolência dos escudeiros? Khalmyr odeia tudo isso!

— Os escudeiros, Randall... Seu escudeiro também fez algo imperdoável.

— *Nada* é imperdoável para vocês! Perdoam tudo! Conversam em vez de matar, lamentam-se em vez de partir em missões! A Ordem de Khalmyr é uma vergonha para a cavalaria!

— O que você fez com seu escudeiro, Randall?

— Venha, Arthus! Mostre a face da verdadeira devoção!

Mandaram que eu ficasse quieto. Os cavaleiros dos meus dois lados seguraram meus braços, mas eu me desvencilhei. Corri para o meio do tribunal e tirei a camisa. Exibi os ferimentos da autoflagelação com orgulho.

— Arthus é o único escudeiro com algum valor! — exclamou *sir* Randall. — Ele é um orc maligno, odiado por Khalmyr, e mesmo assim é melhor que todos vocês! Khalmyr os odeia! Khalmyr nos odeia a todos, mas vocês se escondem sob mentiras e canções!

— *Isso é imperdoável, Randall!*

— Nada é imperdoável para você! Tenho certeza de que irá acabar nos perdoando!

E mais uma vez não fui punido. *Sir* Randall tinha razão.

Ele foi expulso da Ordem. Não executado, mas excomungado e expulso. Como se empurrar um problema para longe o fizesse desaparecer. A Ordem de Khalmyr era mesmo uma piada.

Deixaram que eu escolhesse entre ficar com a Ordem ou seguir meu instrutor.

Segui o caminho de Khalmyr.

Segui o caminho do ódio justo.

Segui *sir* Randall Ghast.

Talvez, se eles tivessem me punido, as tragédias tivessem acabado por ali.

Durante seis anos vivemos numa choupana miserável, apenas os dois. Não era longe do castelo, ainda ficava no território da Ordem de Khalmyr. Acho que *sir* Randall Ghast não conseguiria ficar longe por muito tempo. Mesmo expulso e excomungado, a ordem era sua vida.

Então, naquele dia em que fomos escorraçados do castelo, meu instrutor e eu andamos pela floresta. Tínhamos nossas armas e armaduras, mas as espadas nos foram tiradas. A espada que *sir* Randall carregara a vida toda e também a minha, que eu possuía há poucos anos, desde que me tornara escudeiro. A Ordem de Khalmyr não queria que morrêssemos à mercê de bandidos e monstros, então tinha permitido que levássemos equipamento.

Mas não as espadas.

Nossas espadas eram nossas vidas, e nossas vidas eram nossas espadas. Naquele dia, Randall Ghast e eu partimos sem nossas vidas.

Achamos uma clareira perto o bastante de um riacho, longe o bastante do castelo e da saída mais próxima do subterrâneo. Usamos nossos machados para cortar lenha, fazer fogo. Usamos arcos para caçar. Então cortamos mais árvores e com elas construímos uma cabana tosca. Às vezes a noção de que eu nunca mais veria os escudeiros, os monges, o Grão-Mestre, tudo isso me atingia como uma pedra de catapulta. Chorei até meus olhos ficarem ardidos, o mais que chorei em minha vida, exceto talvez durante minha fuga. *Sir* Randall não chorou. Na verdade, pouca coisa mudou em sua expressão.

E pouca coisa mudou em sua vida.

Demoramos alguns dias para construir a cabana. Quando acabamos, eu senti uma certa satisfação. Tinha muito medo, mas havia uma sensação de dever

cumprido que só um trabalho grande e tangível pode proporcionar. Eu sorri. Então *sir* Randall disse:

— Pegue o chicote.

Meu corpo amoleceu. Eu não sabia o que pensar, fui tomado por uma onda incapacitante de decepção. Mas o medo sumiu. Eu tivera medo pelo futuro, e agora tinha visto que o futuro já estava escrito, e era igual ao passado.

— Você é um orc maligno — disse meu instrutor. — Teve a chance de se redimir, sendo um cavaleiro, e foi expulso. Você sabe o que deve fazer.

Tirei a camisa, ainda suada do trabalho pesado. E dei-me a primeira chicotada.

A dor, como sempre, veio acompanhada de conforto. Tudo ficaria bem. Na verdade, nada ficaria bem, mas era uma tragédia conhecida, uma dor esperada. O ódio de Khalmyr continuava o mesmo.

— Eu sou um cavaleiro caído em desgraça — ele tirou o chicote da minha mão. — Tentei reformar a Ordem de Khalmyr por dentro e falhei. Os fracos venceram. O mundo não tem mais salvação. Não há nada que possamos fazer.

A cada frase, ele batia em si mesmo. No final, as costas largas de *sir* Randall Ghast eram uma obra de arte feita de sangue, um emaranhado de riscos vermelhos que vertiam líquido vagaroso. Fiquei admirado com a perfeição daquele castigo, com sua tolerância à dor.

— Há algo que podemos fazer — eu arrisquei.

Meu instrutor se voltou para mim com uma expressão de raiva fria e nojo. O punho estava tão fechado segurando o chicote que chegava a tremer.

— Você ousa...?

— Quando eu estava no lago, *sir*, com os outros escudeiros... Notei o quanto a nossa presença lá estragava tudo. Notei o quanto o lago era melhor sem ninguém.

Randall Ghast me olhou intrigado.

— Arton também não seria melhor assim? Sem os pecadores? Se somos todos fracos ou malignos, se estamos todos em desgraça ou nos acovardando, por que continuar infestando este mundo? Sem nós, haveria justiça.

Então ocorreu algo que eu nunca vira antes.

Sir Randall Ghast sorriu.

— O lago plácido seria perfeito, *sir*.

Ele encheu os pulmões de ar. Foi até mim e colocou a mão em meu ombro. As feridas em minhas costas reclamaram, mas mal notei. Era um gesto de afeto que eu nunca experimentara desde que fora designado como seu pupilo.

— Amanhã continuaremos seu treinamento, Arthus. Você ainda será um cavaleiro.

E assim foi. Durante seis anos, vivemos numa choupana miserável, apenas nós dois. Era muito melhor que o castelo, era a sede da única verdadeira ordem de cavalaria de Arton. Era o único templo de Khalmyr que pregava seus ensinamentos reais, e lá estavam seus únicos devotos.

Durante seis anos, *sir* Randall Ghast me treinou dia e noite, e o chicote marcou minhas costas.

Até que, seis anos depois, eu deixei de ser um escudeiro.

A espada que me sagrou cavaleiro não foi forjada pelos ferreiros santos da Ordem de Khalmyr. Foi uma lâmina barata, comprada numa aldeia, com o dinheiro que ganhamos ao longo de anos vendendo peles e carne de animais. Cada um de nós tinha uma. As duas eram idênticas.

Mas era uma espada sagrada, no verdadeiro sentido da palavra, porque era empunhada pelo único real guerreiro do Deus da Justiça.

Senti seu toque frio em meu ombro. Eu estava sem camisa, é claro. Estávamos na frente da cabana que eu aprendera a amar. Nenhum lugar era mais santo. Eu estava ajoelhado sobre um só joelho, de olhos fechados, avassalado pela solenidade do momento. Era noite escura, eu tinha passado o dia inteiro em jejum, meditação e autoflagelação. Meu sangue escorria farto.

— Hoje começa uma nova tradição — disse Randall Ghast. — Você tem grande honra, Arthus. Você não será sagrado com as palavras falsas que eu mesmo ouvi. Não fará um juramento vazio e desprezado pelos deuses. Arthus, você, um orc, é o primeiro cavaleiro de Arton. Faça jus a essa responsabilidade.

Não consegui responder mais que um "eu juro" com um fio de voz.

— Você aceita sua condição de pecador maligno, Arthus? Aceita que nasceu da maldade, e que a maldade habita sua alma, sendo sempre alvo do desprezo de Khalmyr?

— Aceito, *sir*.

Ele deu uma leve batida com a lâmina em meu ombro esquerdo, então moveu-a para o direito.

— Você reconhece que a maldade e o pecado permeiam o mundo, e que não há perdão para os pecadores, inclusive você?

— Reconheço, *sir*.

Ele ergueu a lâmina de meu ombro direito. Meu coração disparou. Era agora. Aquele era o momento.

A lâmina tocou minha cabeça.

— Você jura ser a ferramenta do ódio de Khalmyr, sem piedade e sem meias medidas, usando apenas de justiça e punição?

— Eu juro, *sir*.

Ele colocou a espada na frente do próprio rosto, em um gesto marcial.

— Erga-se, *sir* Arthus, o Primeiro Cavaleiro da Justiça.

Fiquei de pé e o mundo parecia diferente. As cores estavam mais fortes, o cheiro da floresta era mais intenso. Tudo mais belo, mas eu também via a maldade escondida em cada canto. Podia sentir seu fedor na minha alma e na alma de meu antigo mestre. Podia quase tocar as infestações que havia no castelo e no subterrâneo.

Eu era agora bem mais alto que Randall Ghast. Tinha me tornado plenamente adulto, meus músculos eram imensos por tanto treinamento. A armadura que nós trouxéramos do castelo há muito não me servia mais, tivera de ser

trocada aos poucos em diversas aldeias. Eu usava uma armadura desencontrada, feita de várias peças diferentes forjadas por ferreiros medíocres. Minha armadura não tinha brasão, pois um brasão também era a marca do orgulho maligno dos mortais. Eu não precisava anunciar quem era, pois minha fúria anunciaria tudo que fosse preciso.

Nós dois sentimos que aquele era um momento grandioso. Era possível perceber os olhos de Khalmyr sobre nós. Acho que *sir* Randall não sabia o que ia acontecer no futuro. Não tínhamos falado sobre os anos que viriam a seguir, depois de meu treinamento, nas missões que desempenharíamos, em como a nova cavalaria se espalharia pelo mundo.

Então eu ouvi o farfalhar típico de pés abrutalhados na floresta. Trocamos um olhar rápido. O barulho aumentou, até mesmo *sir* Randall pôde escutar o som de armas batendo contra couro e metal.

Era a tribo.

Sem uma palavra, entramos na cabana. Meu ex-instrutor me ajudou com minha armadura. De alguma forma, ele agora esperava minha liderança. Fui até a porta e espiei. Avancei por entre as árvores e arbustos e vi vultos.

Eram pelo menos vinte. Durante aqueles seis anos a tribo tinha feito muitas incursões, é claro. Logo após o ataque que provocara nossa expulsão da Ordem blasfema de Khalmyr, a aldeia de Willen tinha perdido pelo menos trinta pessoas, e alguns cavaleiros tinham sido emboscados. Mas, aos poucos, o sangue tinha corrido com mais e mais lentidão, porque os cavaleiros perdoavam tudo. Não houve retaliação à altura por aqueles ataques, então os orcs tinham ficado complacentes, talvez confortáveis em sua posição mais uma vez. Houvera saques pequenos, umas poucas mortes, mas sempre ao modo covarde dos cavaleiros.

Vinte orcs eram um bando grande, talvez maior que qualquer coisa que havíamos visto desde aquela noite. Avancei mais e percebi que não eram vinte.

Achei que deviam ser uns cinquenta, mas mesmo isso era uma estimativa

baixa. Meus olhos penetraram a escuridão e marcaram dezenas e dezenas de figuras monstruosas correndo quase em silêncio pela mata. Deviam ser cem, duzentos.

Era um grande ataque. Era o maior ataque de todos.

Sir Randall chegou a poucos metros de mim. Ele sabia fazer silêncio, dentro do que um humano com armadura conseguia, e não foi notado pelos orcs. Eles estavam longe, passando ao largo, invisíveis para criaturas que não tivessem olhos para as trevas.

— O que... — Randall começou a sussurrar.

— É o fim — respondi.

Mesmo a alguns metros, mesmo no escuro, pude ver os olhos de meu antigo mestre se arregalando. Na noite de minha sagração, acontecia o maior ataque de todos. Os orcs corriam em direção ao castelo, com machados, porretes e lanças. A noite se movimentava, as sombras traziam promessa de morte. Era a intervenção de Khalmyr, era o peso daquele momento em que surgia o primeiro cavaleiro.

Não contei a Randall Ghast a verdade, é claro. Ele não era um cavaleiro, não como eu. Ele ainda acreditava em coincidências e que o Deus da Justiça permitia que seus servos apenas esperassem os momentos acontecerem.

Ele chegou mais perto.

— O que faremos, Arthus?

— O que você acha, Randall? Mataremos.

Ele sorriu para mim. O segundo sorriso que vi naquele rosto, e o primeiro de alívio. O grande momento chegara. O momento da punição.

Corremos em direção à tribo que atacava. Ao longe, fora de nossa vista, os portões do castelo se abriam e os cavalos galopavam, carregando guerreiros de lança em riste.

Sir Randall gritou de ira justa e cravou a espada nas costas de um orc. A criatura miserável não viu o que a matou, Randall puxou a lâmina e deu um

golpe rente ao chão, cortando os pés de outro orc que corria. A gritaria tomou a floresta. Um orc pulou sobre meu ex-instrutor com dois machados. Randall Ghast deu um passo para trás, esquivando-se das armas com elegância. Então avançou enquanto o orc estava desequilibrado para a frente, usou o escudo para bater em seu rosto e a espada para cortar seu flanco. O orc deu um gemido patético e caiu para morrer.

— Khalmyr! — gritou *sir* Randall. — Khalmyr!

Aqueles orcs não eram inofensivos. Não tinham a marca vermelha. Todos eles tinham nas testas a marca negra que eu vira na noite do ataque.

Em seu frenesi de justiça, Randall Ghast não viu que eu não matara nenhum deles. Não viu quando um orc se aproximou de mim com um dedo sujo de tinta fedorenta e também marcou minha testa com um risco negro.

Sir Randall Ghast não notou isso, assim como nunca notou que eu me ausentara por horas ao longo dos anos. Com seu fatalismo cego, nunca questionou por que a tribo não atacara aquela choupana solitária. Com sua fé incompleta, sua compreensão falha da doutrina de Khalmyr, ele não soube para o que estivera me treinando a vida toda.

Virei-me para ele, marcado como um guerreiro orc. Ele estava de costas. Seria honrado se eu olhasse em seu rosto antes de lhe cravar a espada, mas eu não sou honrado. Ele mesmo me ensinou. Eu sou um orc maligno.

Randall Ghast não entendeu quando minha espada entrou em suas costas.

Ele se virou devagar, a percepção chegando a seus olhos. Na verdade, não sei se ele chegou a perceber o que acontecia. Talvez ele tenha achado que eu era apenas um traidor. Seria minha natureza, sou maligno e sempre serei. Mas Randall Ghast nunca entendeu a verdadeira Justiça de Khalmyr. Ele não compreenderia por que, ao longo dos anos, mostrei as passagens e entradas do castelo para a tribo, para que os cavaleiros pudessem pagar por seus pecados. Ele não compreenderia por que incitei os orcs a numa batalha que eles nunca poderiam vencer. Ele nunca compreenderia meu futuro, os ataques que eu liderariam a Willen e a outras aldeias, para finalmente começar o longo trabalho de purificação do Deus da Justiça.

E, acima de tudo, ele nunca compreenderia a necessidade de punir aquele que me torturara desde criança.

Talvez, se os cavaleiros tivessem me punido quando fugi aos oito anos de idade, nada disso teria acontecido. Talvez eu não os tivesse visto como fracos, talvez eu não tivesse procurado em Randall Ghast a única explicação para a vida de um orc criado entre servos de Khalmyr. Mas essas são conjecturas vazias, pois o Deus da Justiça me deu uma missão, e vou cumpri-la.

Ergui a espada para um golpe perfeito contra o pescoço de Randall Ghast.

Lago plácido.

Baseado nas ideias e sugestões do leitor Daniel Duran

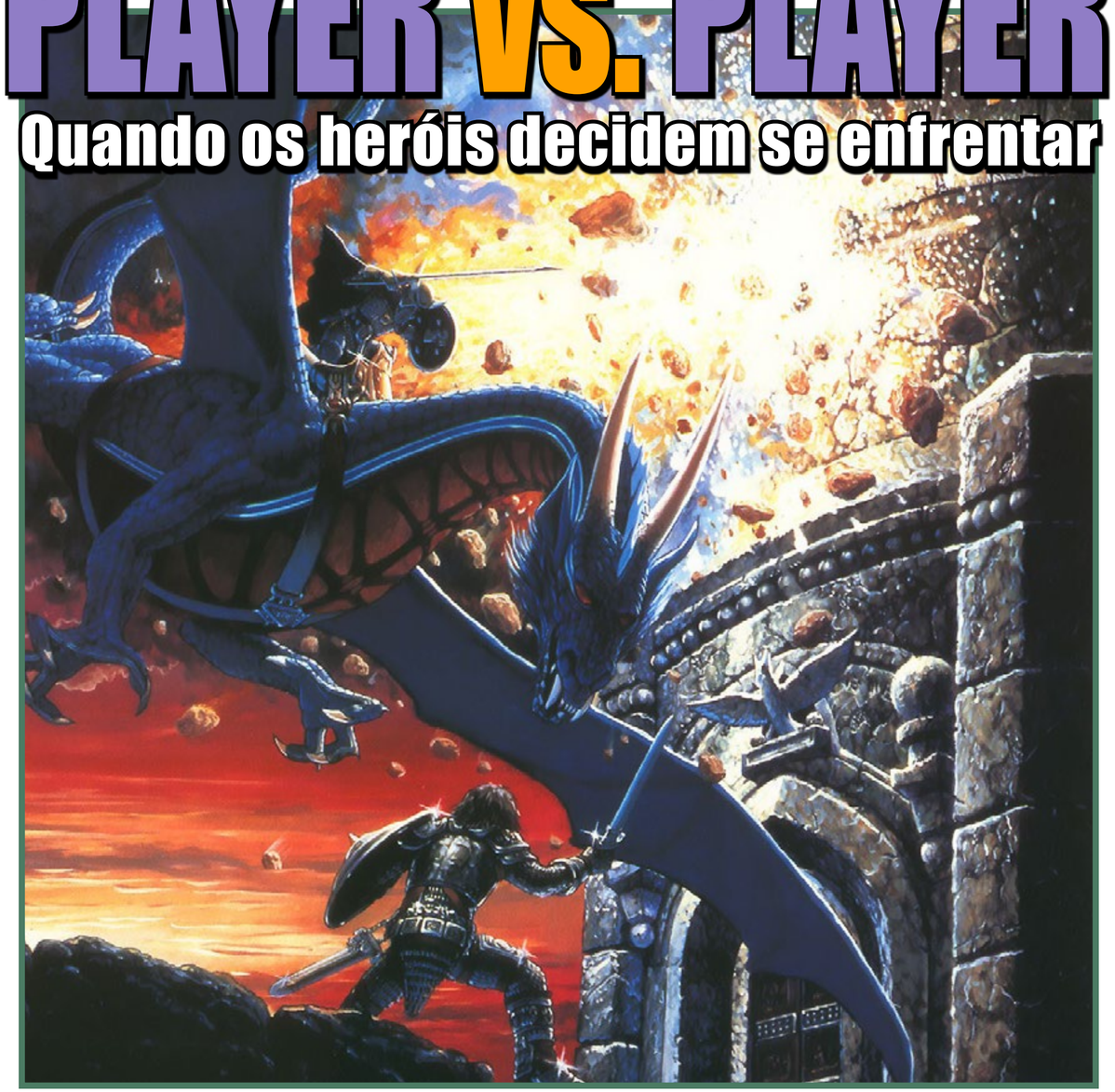
Guerra dos Tronos RPG

A temporada terminou, mas suas aventuras em Westeros estão recém começando!

Pacote Completo: quatro livros mais *Kit do Narrador* por R$ 139,90 com frete grátis!

PLAYER VS. PLAYER

Quando os heróis decidem se enfrentar



MESTRE DA MASMORRA

PvP! Do inglês *player versus player*, ou *jogador versus jogador*. Presente em quase todos os games online, não é uma opção comum em RPGs de mesa.

PvP é aquele estilo de jogo que coloca um jogador contra o outro. O único objetivo é sobrepujar o adversário, quase sempre matando seu personagem. Isso alimenta a competição, e eleva o tom do jogo. Alguns consideram isso saudável, um sinal de maturidade. Outros acham infantil, uma necessidade boba de gritar "meu personagem é melhor!" — imagine Gandalf e Aragorn disputando a supremacia depois de matar Gimli, Boromir, Legolas e os hobbits.

Além disso, matar outro personagem jamais deveria ser fácil; na verdade, deveria ser evitado a todo custo. Afinal, do outro lado também há uma pessoa, e que gosta tanto quanto, ou talvez até mais do que você, de seu próprio personagem.

Jogando em Equipe

RPG é um jogo cooperativo; os heróis formam uma equipe para vencer desafios em grupo. São camaradas, aliados, amigos. Mesmo quando se trata de uma campanha de vilões, agem em conjunto por um objetivo comum, ainda que sabotem ou até mesmo venham a trair seus companheiros.

Esta era uma característica exclusiva do RPG. Hoje, se tornou comum em outros jogos — o que diz muito sobre ela. Afinal, você não está sozinho; pode contar com seus companheiros para complementá-lo naquelas áreas que não domina. Mas se a cooperação, tão forte em RPGs de mesa, tomou outros jogos, não seria de se esperar que o PvP também invadisse o RPG? Sim e não.

Players Online são Anônimos

O PvP é mais comum em jogos online. Isso porque eles oferecem algo que os RPGs de mesa não têm: o anonimato. Jogando pela internet, quando vê personagens correndo pela tela, tudo o que você sabe é que existe alguém no controle, mas não sabe exatamente quem. Isso diminui sua empatia pelo adversário e você não se importa de matar seu personagem.

Jogando em casa, tudo muda de figura. Nunca é a mesma coisa quando você olha nos olhos do alvo. Especialmente quando se trata do personagem de um amigo. Mesmo em uma partida pela internet (usando Skype por exemplo), é diferente; você provavelmente está com seus conhecidos, pessoas por quem tem algum apreço. Não é, nem deveria ficar, mais fácil.

PvP é seu Próprio Gênero

Por outro lado, PvP é um gênero próprio. Há games em que não existe outra opção. *Quake 3: Arena*, *Unreal Tournament* e, mais recentemente, *Overwatch*, são games cuja única modalidade é quase que exclusivamente o PvP (e mesmo os outros estilos de jogo, como *capture the flag*, envolvem a competição contra outros jogadores).

Vamos deixar de lado a competição e focar exclusivamente no PvP. O PvP exige que os jogadores se postem uns contra os outros. Isso não é problema quando a proposta da aventura é esta. Quando você *loga* em um game de PvP, sabe o que esperar. Quando o grupo decide jogar PvP usando RPG de mesa, as coisas são igualmente esperadas. Nos tempos áureos, chamávamos essa modalidade de "jogo de arena".

Arena

Uma arena pode ser bastante divertida. Não exige que o grupo use seus personagens de sempre, mas alguns criados apenas para a ocasião. É esperado que cada jogador extraia o melhor das regras, pois na arena não basta causar o maior dano; uma minúcia qualquer pode ser a diferença entre a vitória e a derrota. Por isso, recomendamos esclarecer cada regra dúbia e decidir que interpretação de regras usar antes de o jogo começar.

Lembre-se que se o grupo não vai usar seus personagens de costume, você pode criar uma arena para níveis mais altos, mais baixos ou qualquer combinação. Limitar classes, talentos, magias e qualquer outro aspecto do jogo.

E, repetindo: arena é quando todos sabem que aquela sessão de jogo será voltada para o PvP. Não tente forçar a barra sobre seus amigos. Há muitos jogadores que não gostam desse tipo de competição. Mesmo numa arena usando os personagens de sempre, lembre-se que pode se tratar de uma situação extraordinária, sem efeitos reais na campanha atual. Um personagem morre na arena, mas isso não tem qualquer efeito no jogo de sempre.

PvP Justo

Ainda que alguns personagens sejam melhores que outros em algumas situações — um guerreiro contra um mago em um duelo de espadas — a justiça em PvP não é necessariamente o equilíbrio em todas as situações. Justiça, aqui, é saber que todos estão enfrentando todos os outros. Adversários com o mesmo nível de personagem, acesso à mesma quantia de

recursos para comprar equipamento e similares em termos de regras são o mínimo esperado.

Agir pelas costas dos companheiros, no sentido de jogar com um personagem maligno apenas para sabotá-los, não é PvP. PvP justo é quando todos sabem o que esperar uns dos outros — nesse caso, que todos têm o papel de derrotar todos os outros. Se o PvP justo é equilibrado, bem, essa é uma outra questão…

Confronto Inevitável

Uma outra forma de PvP que pode surgir ao longo de uma campanha é o "confronto inevitável". Por coincidência, minhas duas campanhas preferidas terminaram assim. Nelas, um dos heróis caiu para o lado do mal e teve de enfrentar um dos companheiros em um duelo no final da campanha.

O interessante do confronto inevitável é que ele é inesperado. O mestre, e alguns dos jogadores, talvez sintam que tudo está se encaminhando para isso — mas quando um personagem se posta à frente do outro para o combate final, o acontecimento é tamanho que todos torciam para que jamais viesse a acontecer.

Isso não é necessariamente PvP, é claro; duelos podem fazer parte de qualquer campanha. E se um dos personagens sucumbe à sedução do mal, na maioria das vezes é melhor que ele seja aposentado e passe para o domínio do mestre. Seu jogador começa com um personagem novo e a campanha segue a partir daí. Cada grupo deve fazer o que for melhor para si.

Matando um Companheiro

Por fim, a questão central do PvP: matar o personagem de outro jogador.

Até aqui, sugeri que no caso de uma arena, tudo seja muito claro: alguém sugere o combate entre os personagens e todos concordam ou não e fica por isso. Joguem com personagens diferentes, construídos apenas para o PvP. Não traia o grupo apenas para sabotá-lo, mesmo que seu personagem seja maligno.

O motivo é muito simples: matar o personagem de outro jogador interfere no jogo, e não apenas na história da campanha. Você está tirando a diversão de outros jogadores de maneira arbitrária, colocando *sua* diversão na frente da deles. E vocês são amigos — isso não deveria acontecer. Nunca. Vocês todos deveriam se divertir por igual.

GUSTAVO BRAUNER

O rei dos filmes B

ROGER CORMAN

Filmes de terror e filmes B são praticamente sinônimos. Os dois andam de braços dados faz tempo, desde que o termo "filmes B" parou de ser usado no seu significado original.

Antigamente, em vários cinemas, eram exibidos dois filmes. Eram sessões chamadas *double features* ("apresentações duplas") porque tinham um filme principal, que era o que o pessoal tinha ido pra ver, e um secundário, apresentado meio que como extra. Na maioria dos casos, o secundário era um filme baratinho, com atores desconhecidos e tal. Costumavam ser filmes de faroeste, policiais e de suspense e terror. Este segundo filme era o "filme B".

Com o passar do tempo e o avanço e alteração na forma como se via cinema, as *double features* começaram a diminuir de frequência, e o público ia pra ver um único filme (exceto nos *drive-in* e exibições *grindhouse*, mas isso é outra história). Mas o apelido "de filme B" para produções de orçamento pífio e, na maioria das vezes, qualidade questionável (ou ruim, mesmo), grudou mais que as chamadas apelativas dos seus trailers.

Mas... todos os filmes B eram ruins mesmo?

A melhor resposta é não! Os filmes B proporcionaram o fortalecimento do cinema independente, que foi exatamente onde alguns dos maiores e mais famosos cineastas surgiram. E não se se pode falar de filmes B sem se falar de Roger Corman.

Corman trabalhava para a 20th Century Fox. Certa vez, fez a análise de um roteiro, apontando erros e sugerindo melhorias. O filme foi produzido e seguiu seus apontamentos, mas nenhum crédito foi dado ele. Corman constatou que os grandes estúdios não eram seu lugar. Passou um tempo estudando literatura na Inglaterra e morando em Paris, depois voltou para os EUA e usando seus contatos e conhecimentos da indústria cinematográfica, produziu seu primeiro filme, *Monster from the Ocean Floor* (1954).

Era um filme barato, simples, e com qualidade muito além do que se esperaria de tal orçamento (28 mil dólares, pouco até pra época). Veja bem, o filme não era bom, não ia ganhar nenhum prêmio da Academia ou seria citado nos anais do cinema, mas era divertido e atraente o suficiente para arrecadar 117 mil dólares (mais de quatro vezes o seu custo).

Tal feito seria uma marca registrada de Corman: filmes independentes, feitos com um orçamento impossível, mas com qualidade suficiente o publico de forma a gerar uma bilheteria três ou quatro vezes o seu custo. Inúmeros filmes com monstros, alienígenas e assassinos, acertando no ponto que mais mais interessava: a diversão.

Uma prática comum no processo de barateamento aplicado por Corman era, ao filmar cenas em uma determinada locação, fazer mais tomadas do que o necessário. As sobras normalmente eram suficientes para usar em até dois outros filmes futuros, com um simples trabalho de edição. Somando a isso as filmagens em estúdio (o que era relativamente mais fácil e barato de se conseguir), o custo de um filme em suas mãos caia em cerca de trinta por cento, talvez mais. Tudo feito de uma forma que não prejudicava (na maioria das vezes) a qualidade geral do filme.

Uma piada comum na época é que Corman era capaz de negociar um filme num telefone público, filmá-la na cabine do telefone (lembrem nos EUA os telefones públicos tinham cabines, onde o Superman se trocava) e financiá-lo com o troco da ligação.

O rei dos filmes B também tinha um excelente olho para novos talentos, e acabou iniciando ou auxiliando na carreira de profissionais que nos anos seguintes se tornariam verdadeiras lendas do cinema. Foi mentor e deu o primeiro trabalho para os diretores **Ron Howard, Francis Ford Coppola, James Cameron, Jonathan Demme, Joe Dante** e **Martin Scorsese**. Descobriu e deu os primeiros papéis para **Jack Nicholson, Charles Bronson, Robert De Niro, Sylvester Stallone, Diane Ladd** e **Sandra Bullock**. Todos esses grandes nomes (principalmente os diretores) admitem que aprenderam muito com Corman, não apenas sobre como dirigir um filme, mas sobre cinema em geral.

O ciclo de filmes de Corman baseados nos contos de **Edgar Allan Poe** é considerado uma das melhores adaptações para cinema do famoso e tétrico escritor americano. Novamente, cenários e paisagens podem ser vistas repetidas nos vários filmes, mas todo o resto é tão legal e envolvente, que o espectador só vai perceber isso se estiver muito atento e procurar ativamente. Tal ciclo começou com *Solar Maldito* (*House of Usher*, 1960), onde **Vincent Price** fez a interpretação que o tornaria um dos melhores intérpretes de Poe (qualquer coisa, desde filmes a declamar os poemas na rádio).

Se de um lado Corman usava literatura em seus filmes (autores como **H. P. Lovecraft**, **Richard Matheson** foram fontes de inspiração), também fazia produções com monstros mal-feitos (talvez entre os piores do cinema), que ainda assim cativavam o público. Tosqueiras como *A Besta do Milhão de Olhos* (*The Beast with a Million*

Corman e Vincent Price

Eyes, 1955), *It Conquered the World* (1956), *O Ataque dos Monstros Caranguejos* (*Attack of the Crab Monsters*, 1957) e *A Mulher Vespa* (*The Wasp Woman*, 1959), a notar pelos títulos, não prometiam nada muito sofisticado. Nenhum deu prejuízo. Muito pelo contrário.

A flexibilidade era outra característica marcante do rei dos filmes B. Durante um período de sua carreira, o estúdio para o qual trabalhava lhe dava o nome do filme e o cartaz, já pronto, e Corman se virava pra fazer o filme. Velocidade também era com ele. O recorde de produção filmada em menos tempo é de Corman, que teria filmado *A Loja dos Horrores* (*The Little Shop of Horrors*, 1960), com **Jack Nicholson**, em dois dias e uma noite.

Ainda na ativa aos 91 anos, Corman raramente dirige (atividade que acha cansativa e estafante demais para sua idade), preferindo ficar na produção, fazendo o filme acontecer e aplicando suas técnicas e estilo. O canal Syfy, a partir de 2000, se tornou o novo lar do cienasta, com seus novos filmes de monstros, baratos até mesmo para o padrão do Syfy.

A filmografia de Corman é absurda. A ele é creditada a produção de nada menos que 411 filmes. Seus créditos como diretor são mais modestos, "apenas" 56 filmes. O último como diretor foi *Frankenstein — O Monstro das Trevas* (*Roger Corman's Frankenstein Unbound*), de 1990.

Numa época que as produções cinematográficas não conseguem sair do papel por menos 20 milhões de dólares (quantia que daria para financiar metade da filmografia de Corman), é bom lembrar um diretor que não se deixava limitar por bobagens como falta de dinheiro.

ROGERIO SALADINO

Faith™
EM BREVE...

CAVERNA DO SABER ESPECIAL

Técnicas primorosas com o novo sistema de magia de *Império de Jade*

Jutsus

***Há alguns poucos meses, recebi um tiro metafórico num mensageiro instantâneo: um convite para participar do desenvolvimento do vindouro livro* Império de Jade.**

Para um fã de longa data de Tormenta*, a honra foi tão grande que fiquei perplexo por alguns minutos, sem saber como reagir. Mas a reação veio… e agora vocês vão poder conferir como ela ficou. O artigo a seguir é uma amostra, um aperitivo do que vem por aí. Tudo ainda está desenvolvimento, e o resultado final pode acabar diferente.*

Os sistemas a seguir também podem ser usados em conjunto com as regras normais de Tormenta RPG *sem adaptações; referências diretas a elementos de* Império de Jade *foram mantidas, para dar um gostinho de "quero mais".*

Sem mais delongas, vamos aos jutsus!

O samurai capaz de destruir uma muralha com sua katana. O ninja que pode criar clones de si mesmo. O wu-jen que invoca tempestades de fogo. Graças a treinamento e força espiritual, o povo de Tamu-ra é capaz de façanhas incríveis. Forasteiros podem chamá-las de magias, poderes ou milagres, mas para os tamuranianos são apenas técnicas — ou *jutsus*.

Existem dezenas de jutsus, dos mais simples, como golpes de espada mais potentes, aos mais complexos, capazes de invocar espíritos do além. Para executar um jutsu, um personagem precisa manipular sua energia cósmica, o que por sua vez exige abrir seus chacras.

A seguir, explicamos todos esses conceitos.

Energia Cósmica e Pontos de Magia

O universo é permeado por energia cósmica, também chamada de energia vital. Ela existe nos seres vivos, em objetos inanimados e nas próprias planícies, rios e montanhas de Tamu-ra.

Em termos de jogo, todos os personagens possuem *pontos de magia* (PM). Os pontos de magia de um personagem são definidos pela sua classe e nível, e são usados para ativar habilidades de classe, talentos e jutsus.

Todos os personagens podem usar sua energia vital para se esforçar e ultrapassar seus limites. Isso é representado pelas habilidades de classe e talentos que são ativados com o gasto de PM.

Entretanto, é possível usar poderes ainda mais impressionantes, chamados de *jutsus*. Para usar um jutsu, um personagem precisa manipular a energia cósmica diretamente, o que, por sua vez, exige *abrir seus chacras*.

Poder Mágico. Qualquer personagem pode escolher o talento Poder Mágico para ganhar mais pontos de magia.

Recuperando pontos de magia. Você recupera todos os seus pontos de magia após descansar por oito horas — mas apenas uma vez por dia. Uma interrupção ligeira no descanso (acordar para verificar um ruído, responder uma pergunta, comer qualquer coisa, ir ao banheiro...) não é problema. No entanto, uma interrupção mais urgente (qualquer situação de perigo) ou prolongada (mais de meia hora) impede você de recuperar PM.

Chacras

Nos seres vivos, a energia cósmica flui através de pontos específicos do corpo, chamados de *chacras*. Existem seis chacras: braços, pernas, torso, mente, espírito e emoções. Cada chacra representa uma habilidade básica — Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma, respectivamente.

Chacra dos Braços (Força). Este chacra manipula energias que fortalecem os ataques físicos do usuário ou ferem diretamente seus inimigos. É o chacra mais aberto por combatentes como o samurai, o kensei e o monge.

Chacra das Pernas (Destreza). Este chacra é responsável por técnicas de movimentação, física ou mágica. Também permite criar e controlar ilusões, disfarces e falsidades. É o chacra dos ninjas por excelência, mas alguns yakuza também se dedicam a essas técnicas.

Chacra do Torso (Constituição). Este chacra enfatiza técnicas que aprimoram suas próprias capacidades físicas, aumentando sua resistência e durabilidade, bem como mantendo sua saúde. Bushi, monges e onimusha costumam trilhar esse caminho.

Chacra da Mente (Inteligência). Este chacra inclui efeitos de manipulação elemental que incorrem em impressionantes exibições de poder, às vezes explosivas. Todo wu-jen conhece as artes da mente.

Chacra do Espírito (Sabedoria). Este chacra permite o uso jutsus que envolvem o mundo espiritual, permitindo que você invoque espíritos em busca de bênção, informação, proteção e cura. Samurais, shugenja e shinkan desenvolvem-se nessa trilha desde o início de suas carreiras.

Chacra das Emoções (Carisma). Este chacra é capaz de manipular emoções, passando da adoração ao medo como um músico tocando um instrumento. Muitos yakuza tem uma predileção por este chacra, que usam para intimidar e obter respeito dos shimin.

Abrindo chacras. Os chacras podem ser abertos com habilidades de classe ou talentos. Por exemplo, a habilidade aprendiz da mente, que o wu-jen recebe no 1º nível, abre o chacra de Inteligência; já o talento Abrir Chacra, que qualquer personagem pode escolher a partir do 3º nível, abre um chacra *qualquer*. Quando abre um chacra, você:

- Ganha o direito de aprender jutsus básicos daquele chacra.
- Soma o modificador da habilidade respectiva em seus pontos de magia. Por exemplo, se você tiver For 15 (+2) e abrir o chacra de Força, irá receber 2 PM.
- Soma o modificador da habilidade respectiva no limite de PM que pode gastar num único jutsu (veja a seguir).

Os benefícios são cumulativos. Quanto mais chacras diferentes você abrir, mais PM irá receber, e maior seu limite será.

Jutsus

Jutsus são classificados de acordo com seu chacra e grau (básico, intermediário, avançado, sublime e lendário). Por exemplo, *corrida ninja* é um jutsu básico de Destreza, enquanto *sétimo sentido* é um jutsu lendário de Sabedoria.

Grau básico. Embora obviamente especiais, os efeitos de jutsus básicos passam pouco dos limites normais de uma pessoa.

CAVERNA DO SABER ESPECIAL

Grau intermediário. Jutsus deste grau oferecem opções mais poderosas e claramente sobrenaturais.

Grau avançado. Os heróis e vilões do Império de Jade empregam estes jutsus para suas façanhas mais famosas, como invocar batalhões de cópias ou congelar o próprio ar.

Grau sublime. O poder destes jutsus já vive em lendas. Jutsus sublimes podem torcer as leis naturais sem esforço, com a anuência — ou o descuido — dos grandes espíritos.

Grau lendário. Apenas os jutsus mais poderosos chegam a esse grau. Eles permitem efeitos majestosos, como mudar o clima de um reino inteiro, ou permitir a um único guerreiro enfrentar um exército!

Aprendendo jutsus. Uma vez que você tenha um ou mais chacras abertos em qualquer grau, pode efetivamente aprender jutsus. Isso é possível com habilidades de classe ou talentos.

É possível se aprofundar na manipulação de um chacra para aprender jutsus de graus mais elevados; isso é feito, mais uma vez, através de habilidades de classe e talentos. Um personagem pode abrir mais chacras, para ter mais pontos de magia, ou se concentrar num único chacra, para ter acesso a jutsus mais poderosos. Cada jogador deve escolher o que prefere. Apenas personagens muito poderosos conseguem ter muitos chacras em graus elevados. Tais personagens são reverenciados como mestres, gurus ou reencarnações de heróis do passado.

Executando Jutsus

Executar um jutsu exige gastar uma ação e pontos de magia. Enquanto o tipo de ação varia de jutsu para jutsu, o custo em PM é definido pelo grau.

- Jutsus básicos custam 1 PM.
- Jutsus intermediários custam 3 PM.
- Jutsus avançados custam 6 PM.
- Jutsus sublimes custam 10 PM.
- Jutsus lendários custam 15 PM.

Selos e mantras. Executar um jutsu também exige palavras e gestos específicos, chamados respectivamente de *mantras* e *selos*. No caso de jutsus que peçam uma jogada de ataque, você pode fazer os selos com a arma que estiver empunhando. Por conta dos selos e mantras, executar um jutsu é um ato chamativo, visível e audível para aqueles ao redor.

Um personagem amordaçado, silenciado, com as mãos amarradas ou ocupadas não pode executar jutsus. Alguns talentos, entretanto, permitem ignorar essas exigências.

Armaduras. Apesar de exigirem movimentos complexos, a arte de executar jutsus normalmente leva em conta o próprio treinamento de seus usuários. Assim, você pode executar jutsus vestindo armaduras — desde que saiba usá-las. Para executar jutsus vestindo uma armadura que não sabe usar, veja a perícia Identificar Magia.

Concentração. Executar um jutsu exige concentração. Por isso, um personagem em situação difícil precisa fazer um teste de Vontade. Se falhar, o jutsu não funciona, mas os PM são gastos mesmo assim. A CD do teste depende da situação específica.

- **Ser ferido durante a execução do jutsu:** CD 20 + custo em PM do jutsu. Para jutsus que exigem uma ação padrão ou menos, o personagem só pode ser ferido durante a execução quando é atacado com uma ação preparada, como uma reação ou quando está sofrendo algum tipo de dano contínuo (por fogo ou ácido, por exemplo).

CAVERNA DO SABER ESPECIAL

- **Movimento vigoroso ou condição climática ruim:** CD 15 + custo em PM do jutsu. Exemplos incluem estar montado a galope, preso em uma armadilha (mas ainda capaz de mover uma mão) ou em meio a uma tempestade.
- **Movimento violento ou condição climática terrível:** CD 20 + custo em PM do jutsu. Exemplos incluem estar em uma carroça desgovernada, ser agarrado pela perna e sacudido por um oni ou estar em meio a um terremoto.

Por fim, um personagem executando um jutsu com tempo de execução igual ou maior a uma ação completa fica desprevenido enquanto estiver executando o jutsu e até o início de seu próximo turno. Isso não se aplica a jutsus com tempo de execução igual ou menor a uma ação padrão.

Aprimoramentos

Quase todos os jutsus permitem que você gaste mais pontos de magia do que seu custo básico, para aumentar seus efeitos. Isso representa um kensei desferindo um golpe supremo, ou um shinkan despendo suas energias para invocar um espírito. Embora sejam poderosos, aprimoramentos podem rapidamente esgotar seu estoque de pontos de magia.

Limite de PM. O máximo que você pode gastar em cada jutsu é igual ao seu nível de personagem, mais o modificador de habilidade de qualquer chacra aberto. Por exemplo, um personagem de 5º nível com Int 18 (+4) e Sab 16 (+3) que tenha aberto o chacra de Inteligência pode gastar até 9 PM (5+4) em cada jutsu (independentemente deste jutsu ser de Inteligência ou não). Se este mesmo personagem subir para o 6º nível e abrir o chacra de Sabedoria, seu limite passa a ser de 13 PM (6+4+3).

Aprimoramentos cumulativos. No caso de aprimoramentos que aumentam um valor, você pode gastar aquela quantidade de PM múltiplas vezes para acumular este aumento. Continuando o exemplo acima, o jutsu básico *leque de chamas* causa 2d6 pontos de dano de fogo, e tem um aprimoramento que aumenta esse dano em +1d6 por +2 PM. O personagem de 5º nível descrito acima pode gastar até 9 PM ao executar esse jutsu, causando 6d6 pontos de dano.

Aprimoramentos que fazem mudanças. Alguns aprimoramentos alteram a descrição de seu jutsu. Nesse caso, o jutsu continua com todos os seus parâmetros inalterados, exceto aquele mudado pelo aprimoramento. Por exemplo, o jutsu intermediário *invisibilidade ninja* pode receber um aprimoramento que muda "alvo: você" para "área: emanação com 3m de raio". Todos os outros efeitos e descrições do jutsu continuam iguais a menos que dito o contrário, e essa mudança nunca é cumulativa.

Aprimoramentos condicionais. Certos jutsus tem aprimoramentos que só são ativados se alguma condição é cumprida. Apesar disso, você ainda deve pagar o custo do aprimoramento quando executa o jutsu; se a condição não for cumprida, o efeito do aprimoramento é perdido.

Acumulando Efeitos

Jutsus que fornecem bônus para características não se acumulam. Por exemplo, um personagem sob efeito de *tamanho gigante* e *físico do dragão* (Força) recebe apenas +4 na Força, não +6. Da mesma forma, um personagem sob efeito de *casco da tartaruga* e *mandala-escudo* recebe apenas +4 na CA (o maior entre os dois), não +6.

Explicando os Jutsus

A seguir está a explicação de todos os termos de regras usados para descrever jutsus.

Descritores

Palavras-chave que indicam um efeito do jutsu, e sua relação com outros efeitos. Por exemplo, resistência a fogo se aplica a jutsus com o descritor fogo; bônus em testes de resistência contra medo se aplica a jutsus com o descritor medo, e assim por diante.

Abjuração. Jutsus de proteção, que anulam outros jutsus ou que expulsam criaturas invocadas de volta para seus mundos nativos.

Ácido, eletricidade, fogo, frio, vento. Jutsus que manipulam ou criam uma dessas energias. Ácido, fogo, frio e vento são as energias geradas pelos quatro elementos, respectivamente, terra, fogo, água e ar. Eletricidade é uma manifestação de energia positiva. Jutsus de fogo funcionam sob a água, mas criam vapor quente ao invés de chamas abertas.

Adivinhação. Jutsus de detecção, ou que vasculham passado ou futuro.

Encantamento. Jutsus que afetam a mente. Não afetam criaturas com Inteligência 0, como alguns mortos-vivos e construtos.

Ilusão. Estes jutsus, muito usados por ninjas, fazem outros perceberem algo que não existe, ou ignorarem algo real. Assim como encantamentos, ilusões também não afetam criaturas sem mente. Criaturas que interagem com uma ilusão (examinando de perto ou tocando-a; apenas observá-la de longe não é suficiente) têm direito um teste de Intuição para perceber que ela não é real.

Magia versus Jutsus

Jutsus são um sistema de magia separado. Não são um tipo diferente de magia: ao contrário, magia e jutsus são métodos distintos de controle e criação das energias mágicas. Jutsus não podem ser dissipados por magias, e habilidades que oferecem resistência ou imunidade a magias não oferecem nada contra jutsus. O contrário também é válido: jutsus não conseguem dissipar magias e habilidades que afetam especificamente jutsus não funcionam com magias.

No entanto, os descritores ainda conversam entre si: uma criatura imune a encantamento não pode ser afetada por magias ou jutsus deste descritor. O mesmo vale para uma criatura com resistência a fogo, por exemplo.

Para propósitos de conversão, considere que os descritores de magia luz e cura equivalem ao descritor de jutsus luz; escuridão e necromancia ao descritor de jutsus trevas.

Invocação. Jutsus que transportam matéria. Esse transporte é realizado através do Astral, um espaço extradimensional que existe entre os mundos; por isso, qualquer efeito que bloqueia viagens astrais impede invocações. Criaturas invocadas, quando mortas, desaparecem e voltam a seus mundos nativos.

Luz. Jutsus que canalizam energia positiva para criar luz, curar criaturas vivas ou causar dano a mortos-vivos.

Transmutação. Jutsus que alteram as propriedades físicas de uma criatura ou objeto.

Trevas. Jutsus que canalizam energia negativa para manipular sombras e criar escuridão, drenar a força vital de criaturas vivas e criar mortos-vivos.

Violações de honra e descritores. De acordo com seu grau, aprender e executar jutsus de encantamento, ilusão e trevas é uma violação de honra: leve para jutsus intermediários, moderada para jutsus avançados, severa para jutsus sublimes e extrema para jutsus lendários.

Tempo de Execução

Este é o tempo que o personagem leva para executar o jutsu. A maior parte dos jutsus exige uma ação padrão, mas alguns são mais rápidos ou lentos.

Para jutsus com tempo de execução de uma ação livre, apenas um pode ser executado por rodada.

No caso de jutsus com tempo de execução igual ou maior a uma ação completa, você fica desprevenido enquanto estiver executando o jutsu e até o início de seu próximo turno. Isso não se aplica a jutsus com tempo de execução igual ou menor a uma ação padrão.

Quando um jutsu exige uma rodada ou mais, o personagem gasta uma ação completa por rodada durante todo o tempo de execução. Durante esse tempo, ele fica desprevenido e, se sofrer dano, deve fazer um teste de Vontade (CD = 20 + custo em PM do jutsu). Se falhar, o jutsu é perdido, mas os PM são gastos mesmo assim.

CAVERNA DO SABER ESPECIAL

Alcance

Indica quão longe do personagem o jutsu pode ter efeito — tanto a distância máxima a partir do personagem que o jutsu pode atingir, quanto a distância máxima que o personagem pode designar como ponto de origem do jutsu. Caso qualquer parte da área do jutsu esteja além do alcance, essa área não será afetada.

Pessoal. O jutsu afeta somente o personagem ou objetos que esteja empunhando ou carregando. Também pode indicar que um jutsu de área se inicia obrigatoriamente a partir do personagem.

Corpo-a-corpo. O personagem precisa tocar a criatura ou objeto para afetá-lo. Após a execução do jutsu, o personagem deve acertar o alvo, mas não gasta uma ação para isso (acertar o alvo faz parte da ação do jutsu). Acertar a si mesmo ou um alvo voluntário não exige testes. Acertar um inimigo exige um ataque corpo-a-corpo. A descrição do jutsu determina que tipo de ataque pode ser usado (armado ou desarmado, normal ou de toque).

Curto. O jutsu alcança alvos a uma distância curta do personagem, ou 9m. Caso esteja jogando com tabuleiro, o alcance é de 6 quadrados.

Longo. O jutsu alcança alvos a uma distância longa do personagem, ou 30m. Caso esteja jogando com tabuleiro, o alcance é de 20 quadrados.

Ilimitado. O jutsu alcança qualquer ponto dentro do mesmo mundo.

Efeito

Alguns jutsus atingem um ou mais alvos. Outros afetam uma área (e todos dentro dela). E outros criam ou invocam coisas, em vez de afetar aquelas já existentes.

Alvo. O jutsu tem um ou mais alvos, que podem ser criaturas ou objetos. O personagem executa o jutsu diretamente contra os alvos, como explicado em sua descrição. O personagem deve ser capaz de perceber ou tocar o alvo.

Um jutsu executado sobre um tipo errado de alvo falha automaticamente. Ou seja, *refeição respeitosa* não produz nenhum efeito se usada em algo que não seja uma refeição, seja bebida, comida ou algo semelhante.

Área. O jutsu afeta uma área. O personagem decide o ponto a partir do qual o jutsu tem início, mas normalmente não pode controlar quais criaturas ou objetos serão afetados — qualquer coisa dentro da área estará sujeita aos efeitos. Algumas vezes esses jutsus determinam áreas mais restritas, mas em geral se enquadram em uma das categorias a seguir.

- *Cilindro:* um cilindro surge na intersecção de quatro quadrados, se estendendo horizontalmente na largura indicada e subindo até o fim da altura indicada, ou até ser interrompido por uma barreira capaz de bloqueá-lo.
- *Cone:* um cone surge em um espaço adjacente ao personagem que executa o jutsu e avança na direção escolhida, ficando maior conforme se distancia. No final, um cone tem largura igual ao seu alcance.
- *Cubo:* um cubo surge no quadrado ou quadrados escolhidos, ocupando o volume indicado.
- *Esfera:* uma esfera surge na intersecção de quatro quadrados, se estendendo em todas as direções até o limite dado pelo seu raio. A menos que indicado o contrário, efeitos de explosão, dispersão e emanação são sempre esferas.

- *Linha:* uma linha surge em um espaço adjacente ao personagem e avança reta até o fim do alcance, ou até ser interrompida por uma barreira capaz de bloqueá-la. Uma linha tem 1,5m de largura, e afeta todas as criaturas nos quadrados que atravessar.
- *Explosão:* o personagem escolhe apenas o ponto de origem do jutsu, a partir de onde ele explode, afetando tudo na área. Uma explosão é interrompida por barreiras e não pode contornar obstáculos como curvas ou esquinas. Alguns jutsus de explosão começam a partir do personagem que o executa; a descrição do jutsu determina se ele é ou não afetado pelo próprio jutsu.
- *Dispersão:* como a explosão, mas capaz de ultrapassar barreiras físicas e contornar obstáculos.
- *Emanação:* como a explosão, mas o efeito continua emanando a partir do ponto de origem enquanto o jutsu durar.

Efeito. Alguns jutsus criam ou invocam coisas. O personagem decide o local onde essas coisas vão aparecer, e deve ter uma linha de efeito até esse local (veja a seguir). Depois de criado ou invocado, o efeito pode mover-se para fora da linha de efeito. Por exemplo, você não pode invocar um monstro dentro de uma sala fechada, cujo interior não possa ver. Mas, uma vez invocado, o monstro pode entrar na sala — mesmo que você ainda não consiga ver seu interior.

- *Raio:* o jutsu cria um raio, que o personagem dispara fazendo um ataque de toque à distância. Neste caso, a duração do jutsu é para o efeito do raio, não para o raio em si.

Linha de Efeito. É um caminho direto e sem obstruções até onde o jutsu pode ter efeito. Um personagem deve ter uma linha de efeito para qualquer alvo ou área que queira afetar, ou para qualquer espaço onde queira criar um efeito. Qualquer barreira sólida, visível ou não, anula a linha de efeito.

Redirecionando Efeitos. Alguns jutsus permitem redirecionar seu efeito para novos alvos ou áreas após serem executados. Quando possível, redirecionar um jutsu é uma ação padrão.

Duração

A duração indica por quanto tempo a energia cósmica pode manter um jutsu. Quando ela se esvai, a energia cósmica se dissipa e o jutsu acaba.

Duração definida. A duração pode ser medida em rodadas, minutos, horas, dias ou outra unidade. Qualquer jutsu com duração definida pode ser encerrado quando aquele que o executou quiser. Ele deve estar dentro do alcance do jutsu para fazê-lo. Encerrar um jutsu dessa maneira é uma ação livre.

Cena. Um jutsu com duração de uma cena continua em efeito durante um combate ou outro tipo de encontro, esvaindo-se quando esse momento da história acaba. Uma cena não tem uma medida fixa. Ela pode ter poucas rodadas (um combate), alguns minutos (uma conversa entre personagens), horas (atravessar um bosque) ou até dias (uma viagem sem incidentes). Um jutsu com duração de cena também pode ser encerrado quando aquele que o executou quiser, como um jutsu de duração definida.

Instantânea. A energia cósmica de um jutsu instantâneo aparece e se esvai no momento em que ele é executado, mas suas consequências podem ser duradouras. O jutsu *toque curativo* age instantaneamente, mas os ferimentos continuam curados. Jutsus instantâneos não podem ser dissipados.

CAVERNA DO SABER ESPECIAL

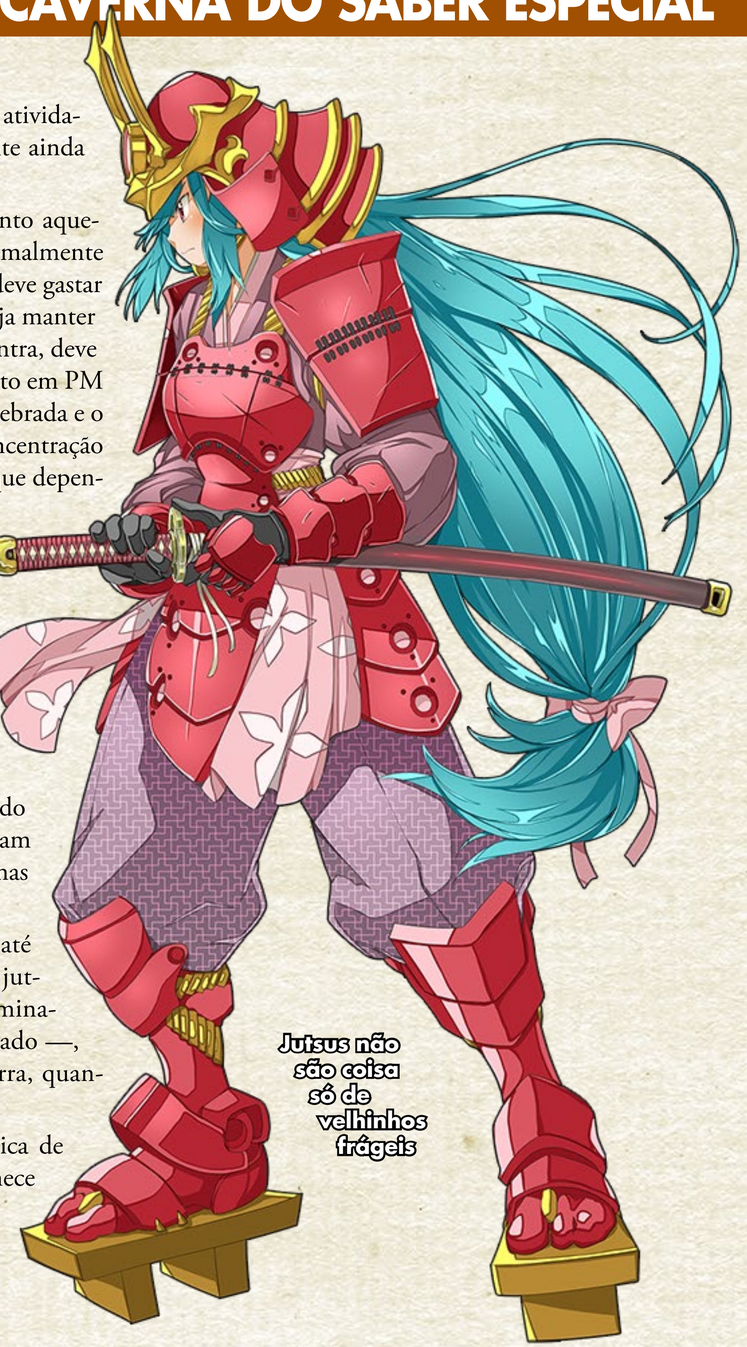
Permanente. O jutsu permanece em atividade indefinidamente. Um jutsu permanente ainda pode ser dissipado.

Concentração. O jutsu dura enquanto aquele que o executou se concentrar nele, normalmente até uma duração definida máxima. Você deve gastar uma ação padrão por rodada em que deseja manter o jutsu. Se sofrer dano enquanto se concentra, deve fazer um teste de Vontade (CD = 20 + custo em PM do jutsu); se falhar, sua concentração é quebrada e o jutsu se esvai. Não é possível manter a concentração em mais de um jutsu por vez. Um jutsu que depende de concentração pode ser encerrado como uma ação livre no próprio turno daquele que o executou (pois ele pode simplesmente parar de se concentrar).

Alvos e Áreas. Caso o jutsu afete diretamente criaturas, seus efeitos acompanham o alvo pela duração. Se o jutsu afeta uma área, seus efeitos permanecem naquela área pela duração do poder. Criaturas se tornam alvos do poder e sofrem seus efeitos quando entram na área, deixando de sê-lo quando saem, mas apenas uma vez por rodada.

Descarregar. Alguns jutsus duram até que sejam ativados ou descarregados. O jutsu permanece "guardado" até que determinado evento aconteça — quando ele é ativado —, ou até que sua duração máxima transcorra, quando então ele se esvai.

Morte e Duração. A energia cósmica de um jutsu executado com sucesso permanece mesmo que o personagem que o executou morra; sua duração não é afetada.



Testes de Resistência

A maioria dos jutsus prejudiciais permite que seus alvos façam um teste de resistência para evitar o efeito (como *paralisia*), ou parte dele (como *kiai atordoante*). O tipo de teste (Fortitude, Reflexos ou Vontade) e a maneira como ele altera o efeito aparecem na descrição do jutsu. Jutsus que normalmente não permitem testes de resistência não incluem esta entrada na descrição.

Anula. O jutsu não surte nenhum efeito sobre um alvo bem-sucedido em seu teste de resistência.

Parcial. O efeito do jutsu é menor sobre um alvo bem-sucedido no teste de resistência. Por exemplo, o jutsu pode causar dano ao invés de matar uma criatura instantaneamente, como em *toque da morte*.

Reduz à metade. O dano causado pelo jutsu é reduzido à metade sobre um alvo bem-sucedido no teste de resistência.

Falha Voluntária. Qualquer criatura pode falhar voluntariamente em um teste de resistência, aceitando o efeito do jutsu. A maioria dos jutsus benéficos parte do pressuposto que a criatura é voluntária. Se uma criatura não quiser aceitar um jutsu benéfico, ela tem direito a um teste de Vontade para anular seus efeitos.

Classe de Dificuldade. Um teste de resistência contra um jutsu tem uma dificuldade para resistir que varia de acordo com seu grau:

- Jutsus básicos tem CD 15.
- Jutsus intermediários tem CD 18.
- Jutsus avançados tem CD 22.
- Jutsus sublimes tem CD 25.
- Jutsus lendários tem CD 28.

Sucesso em Testes de Resistência. Uma criatura bem-sucedida em seu teste contra um efeito invisível sente um tipo de força hostil ou formigamento, mas não pode deduzir a natureza exata do ataque. Do mesmo modo, aquele que executou o jutsu também sabe que falhou – não é possível apenas fingir ter sido afetado por *feitiço da raposa*. Também não é possível saber se um alvo foi bem-sucedido em um teste de resistência contra jutsus de área.

Custo em PM. Mesmo que o alvo seja bem-sucedido em seu teste de resistência, ainda assim os pontos de magia são gastos.

Objetos. A menos que a descrição do jutsu diga o contrário, todos os itens carregados e usados por um alvo (roupas, armas, equipamentos...) não sofrem dano por jutsus. Um item que não esteja sendo carregado ou usado por alguém não tem direito a um teste de resistência; ele falha automaticamente e sofre o efeito apropriado. No caso de jutsus cuja descrição indica explicitamente que afetam ou causam dano em objetos, o objeto faz seu teste de resistência com o mesmo bônus de seu portador, ou falha automaticamente como indicado acima.

Talentos de Jutsus

Abrir Chacra

Você pode sentir e manipular a energia cósmica.

Pré-requisitos: personagem 3º nível, habilidade escolhida 11+.

Benefício: escolha uma de suas habilidades básicas (exceto Honra). Você abre o chacra correspondente, somando o bônus da habilidade escolhida a seu total de pontos de magia e ganhando o direito de aprender e executar jutsus básico deste chacra.

CAVERNA DO SABER ESPECIAL

Além disso, você aprende um jutsu de grau básico da habilidade escolhida.

Chacra Intermediário

Seu controle sobre a energia cósmica aumenta.

Pré-requisitos: personagem 7º nível, habilidade escolhida 13+.

Benefício: escolha um chacra que você já tenha aberto. Você ganha o direito de aprender e executar jutsus intermediários deste chacra.

Além disso, você aprende um jutsu do chacra escolhido.

Chacra Avançado

Você aprende a usar a energia cósmica de maneiras mais impressionantes.

Pré-requisitos: personagem 11º nível, habilidade escolhida 16+.

Benefício: escolha um chacra que você já tenha aberto em grau intermediário. Você ganha o direito de aprender e executar jutsus avançados deste chacra.

Além disso, você aprende um jutsu do chacra escolhido.

Chacra Sublime

Poucos se igualam a seu grau de controle sobre a energia cósmica.

Pré-requisitos: personagem 15º nível, habilidade escolhida 19+.

Benefício: escolha um chacra que você já tenha aberto em grau avançado. Você ganha o direito de aprender e executar jutsus sublimes deste chacra.

Além disso, você aprende um jutsu do chacra escolhido.

Chacra Lendário

Seu controle sobre a energia cósmica é digno das lendas de Tamu-ra.

Pré-requisitos: personagem 19º nível, habilidade escolhida 22+.

Benefício: escolha um chacra que você já tenha aberto em grau sublime. Você ganha o direito de aprender e executar jutsus lendários deste chacra.

Além disso, você aprende um jutsu do chacra escolhido.

Conhecimento de Jutsus

Você estudou para aumentar seu repertório de jutsus.

Benefício: você aprende dois jutsus de qualquer chacra que tenha aberto e qualquer grau que possa executar. Por exemplo, se você tiver o talento Abrir Chacra (Braços), pode aprender dois jutsus de Força de grau básico.

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Cada vez, você aprende dois novos jutsus.

Talentos Metamágicos

Jutsus modificados por um talento metamágico gastam mais pontos de magia que o normal. Isso não muda o nível do jutsu; a CD para resistir a ele permanece a mesma. Para jutsus, o custo adicional em PM dos talentos metamágicos de *Tormenta RPG* é dobrado; no caso de jutsus com custo de +0 PM, o custo muda para +1 PM.

Descrição dos Jutsus

A seguir está uma amostra dos jutsus do *Império de Jade*, divididos por grau.

Jutsus Básicos

Arma da Tempestade

Grau: básico; **Chacra:** Destreza; **Descritor:** eletricidade; **Tempo de Execução:** ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** armas de ataque à distância; **Duração:** cena.

A arma escolhida envolve seus projéteis com uma poderosa carga elétrica. Qualquer projétil disparado pela arma causa +1d6 pontos de dano de eletricidade. Este jutsu também afeta qualquer arma arremessada por você. Se você for desarmado ou entregar a arma para outra criatura, o jutsu se esvai.

+1 PM: muda o alvo para 1 arma de corpo-a-corpo (arma, ataque desarmado ou arma natural).

+2 PM: aumenta o bônus em +1d6.

+5 PM: se você acertar um crítico, o alvo deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude ou ficará surdo pela cena.

Arma Incendiária

Grau: básico; **Chacra:** Força; **Descritor:** fogo; **Tempo de Execução:** ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** 1 arma corpo-a-corpo; **Duração:** cena.

Sua arma, ataque desarmado ou arma natural é envolvida por chamas mágicas. A arma afetada causa +1d6 pontos de dano de fogo. Se você for desarmado ou entregar a arma para outra criatura, o jutsu se esvai.

+1 PM: muda o alvo para armas de ataque à distância. Afeta qualquer projétil disparado pela arma e qualquer arma arremessada por você.

+3 PM: aumenta o bônus em +1d6.

+5 PM: se você acertar um crítico com a arma afetada, inicia uma explosão que causa o dano do bônus de fogo em todas as criaturas a até 6m, exceto você.

Ataque Zen

Grau: básico; **Chacra:** Sabedoria; **Descritor:** adivinhação; **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Concentração cósmica! Em sua próxima jogada de ataque, o alvo pode rolar dois dados e usar o melhor resultado.

+1 PM: muda o tempo de execução para ação de movimento.

+5 PM: Muda a duração para 1 rodada. O alvo recebe os benefícios do jutsu em todos os ataques que fizer pela duração.

Comunhão com a Terra

Grau: básico; **Chacra:** Sabedoria; **Descritor:** adivinhação; **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Os espíritos sempre podem ajudá-lo. Ao fazer testes de Sobrevivência, você pode rolar o dado duas vezes e ficar com o melhor resultado.

+1 PM: pode falar com animais (incluindo henge em forma de animal) e entendê-los. A atitude do animal não é alterada.

+1 PM: pode falar com plantas e entendê-las. Plantas não costumam entender conceitos complexos.

CAVERNA DO SABER ESPECIAL

+1 PM: ao fazer testes de Adestrar Animais, você pode rolar o dado duas vezes e ficar com o melhor resultado.

+2 PM: se estiver em terrenos naturais, você não é afetado por terreno difícil.

+5 PM: muda o tempo de execução para 1 minuto e a duração para instantânea. Após falar com os espíritos, você obtém informações sobre uma área natural de 10km de diâmetro. Você pode descobrir 1d6+2 informações sobre os seguintes temas: terreno, animais, vegetais, minerais, cursos d'água e presença de criaturas antinaturais (construtos, mortos-vivos e akumushi). Você pode, por exemplo, descobrir a quantidade de cavernas na região (terreno), se uma planta rara que está procurando existe na região (vegetais) e se há ou não mortos-vivos na região (criaturas antinaturais).

Criar Elemento

Grau: básico; **Chacra:** Inteligência; **Descritor:** invocação; **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Efeito:** elemento escolhido; **Duração:** instantânea.

Você cria uma pequena porção de um dos quatro elementos, escolhido no momento em que executa este jutsu:

Água: você enche um recipiente de tamanho Mínimo (como um jarro) com água pura e potável. Se não tiver um recipiente, cria um cubo ou esfera de gelo de tamanho Mínimo.

Ar: você cria um vento fraco em uma área de 1,5m de diâmetro. Isso é o suficiente para purificar o ar dessa área de qualquer gás ou fumaça por uma rodada.

Fogo: você cria uma chama com a intensidade de uma tocha. Ela pode servir para iluminação ou para atear fogo em um objeto ou criatura. Nesse caso, faça um ataque de toque corpo-a-corpo para acertar, causando 1d4 pontos de dano de fogo.

Terra: você cria um cubo ou esfera de tamanho Mínimo feito de terra, argila ou pedra sem valor.

Os elementos criados são completamente reais, não mágicos, e elementos físicos devem surgir em uma superfície horizontal. Se você criar gelo, terra, pedra ou argila, pode criar objetos simples, sem partes móveis, com um teste de Ofício (CD 20).

+1 PM: aumenta a quantidade do elemento em um passo: mais uma categoria de tamanho para água ou terra, +1 quadrado de 1,5m para ar e +1d4 pontos de dano para fogo.

+1 PM: você pode arremessar imediatamente um cubo ou esfera que tenha criado em uma criatura ou objeto a até 9m. Faça um ataque de toque à distância. Se acertar, causa 1d6 pontos de dano de esmagamento. Para cada categoria de tamanho acima de Mínimo, o dano aumenta em +1d6.

+1 PM: você pode arremessar imediatamente uma chama que tenha criado em uma criatura ou objeto a até 9m. Faça um ataque de toque à distância. Se acertar, causa o dano indicado.

Face Horripilante

Grau: básico; **Chacra:** Carisma; **Descritor:** encantamento; **Tempo de Execução:** ação de movimento; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1d4 rodadas; **Teste de Resistência:** Vontade parcial.

Por um momento, seu rosto é tão horrível quanto o de um oni. O alvo fica apavorado. Caso seja bem-sucedido no teste de resistência, em vez disso fica abalado. Este é um efeito de medo.

+1 PM: aumenta a duração em +1 rodada.

+5 PM: caso seja bem-sucedido no teste de resistência, o alvo fica abalado e enjoado.

+5 PM: muda a duração para cena.

Ferir Membros

Grau: básico; **Chacra:** Força; **Descritor:** trevas; **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

Você aplica um golpe carregado de ódio contra os membros do alvo. Faça um ataque armado ou desarmado. Se acertar, causa dano normalmente e impõe uma penalidade de –3m em seu deslocamento (mínimo 1,5m).

+1 PM: também impõe uma penalidade de –2 nas jogadas de ataque do alvo.

+2 PM: aumenta a penalidade no deslocamento em –3m.

+2 PM: Aumenta a penalidade nas jogadas de ataque em –2.

Fôlego Concentrado

Grau: básico; **Chacra:** Constituição; **Descritor:** luz; **Tempo de Execução:** ação completa; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Você para por alguns segundos para recuperar o fôlego e a calma. Você elimina fadiga ou reduz exausto para fatigado; e elimina abalado ou reduz apavorado para abalado.

+2 PM: muda o tempo de execução para ação de movimento.

+5 PM: elimina as condições exausto e apavorado.

Garras do Tigre

Grau: básico; **Chacra:** Constituição; **Descritor:** transmutação; **Tempo de Execução:** ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Como o poderoso tigre, seus golpes destroçam seus inimigos. O dano de seus ataques desarmados aumenta em uma categoria. Além disso, você pode escolher causar dano por corte ou perfuração com seus ataques desarmados.

+1 PM: se você acertar um crítico, a criatura atingida fica sangrando.

+9 PM: aumenta o dano em duas categorias.

Golpe Pesado

Grau: básico; **Chacra:** Força; **Descritor:** transmutação; **Tempo de Execução:** ação livre; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Você desfere um golpe com todo o seu peso, usando seus braços ou mesmo seu corpo como pivô. Seu próximo ataque corpo-a-corpo causa +1d6 pontos de dano do mesmo tipo que sua arma.

+1 PM: aumenta o bônus em +1d6.

+5 PM: seu próximo ataque corpo-a-corpo tem o multiplicador de crítico aumentado em 1.

Kata do Gorila

Grau: básico; **Chacra:** Constituição; **Descritor:** transmutação; **Tempo de Execução:** ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Como o vigoroso gorila, você se move de maneiras poderosas. Ao fazer testes de Atletismo, você pode rolar o dado duas vezes e ficar com o melhor resultado.

+1 PM: você pode correr e prender a respiração pelo dobro do tempo normal.

CAVERNA DO SABER ESPECIAL

+2 PM: em lugares com apoios acima do solo, você pode se mover livremente com seu deslocamento normal – balançando-se em parapeitos, galhos, cipós, cordas, correntes, etc. Você deve estar com as mãos livres para se deslocar, mas pode usá-las normalmente se ficar parado.

Lâmina de Vento

Grau: básico; **Chacra:** Inteligência; **Descritor:** vento; **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** longo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea.

Você corta o ar com as mãos, e uma lâmina de vento invisível atinge automaticamente um único inimigo, que sofre 1d8+2 pontos de dano de vento.

+2 PM: aumenta o dano em +1d8+2.

+2 PM: se o alvo falhar em um teste de Fortitude, fica surdo pela cena.

Mandala-escudo

Grau: básico; **Chacra:** Inteligência; **Descritor:** abjuração; **Tempo de Execução:** reação; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 rodada.

Você traça uma mandala mística que o protege contra ataques físicos, recebendo +4 na CA.

+1 PM: aumenta o bônus em +1.

+1 PM: aumenta a redução de dano em +1.

+2 PM: afeta você e todas as criaturas que escolher a até 9m.

+5 PM: as criaturas afetadas também recebem redução de dano 5.

Mestre Verdadeiro

Grau: básico; **Chacra:** Carisma; **Descritor:** encantamento; **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 rodada; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

O poder de sua aura impressiona seus inimigos. Este jutsu pode afetar uma criatura que tenha tantos níveis quanto você + seu modificador de Carisma. Se o alvo falhar em seu teste de Vontade, fica pasmo.

+1 PM: se o alvo falhar em seu teste de Vontade, fica atordoado.

+9 PM: muda o alvo para até 10 criaturas. Cada alvo escolhido no alcance deve estar dentro do seu limite de nível para ser afetado. *+9 PM*.

Miragem Mística

Grau: básico; **Chacra:** Destreza; **Descritor:** ilusão; **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** longo; **Efeito:** ilusão que ocupa até 4 cubos de 1,5m; **Duração:** concentração +1 rodada; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Com este jutsu, você cria uma miragem, uma ilusão visual imaginada por você: pessoas, animais, monstros, mobília, paredes, fogo... Um personagem inteligente pode usar ilusões para enganar inimigos de muitas maneiras.

A miragem não inclui sons, cheiros, texturas ou temperaturas, apenas imagens (mas veja os aprimoramentos deste jutsu). A imagem pode se mover como você quiser, dentro dos limites de tamanho do efeito. Objetos e criaturas sólidas atravessam a miragem sem causar ou sofrer dano. *Miragem mística* nunca causa dano (mas pode, por exemplo, esconder uma armadilha ou inimigos). Quando você para de se concentrar, a miragem fica imóvel por mais uma rodada antes do jutsu se esvair.

+1 PM: aumenta o efeito da ilusão em +1 cubo de 1,5m.

+2 PM: inclui sons simples equivalentes ao volume de uma pessoa falando para cada cubo de 1,5m no efeito. Música e vozes de criaturas falando ou conversando não são sons simples. *+2 PM*.

+2 PM: inclui odores e sensações térmicas que podem ser percebidos a uma distância igual ao dobro do tamanho máximo do efeito. Por exemplo, uma miragem de uma fogueira com 4 cubos de 1,5m poderia emanar calor e um cheiro de queimado a até 12m.

+5 PM: inclui sons complexos equivalentes ao volume de cinco pessoas falando para cada cubo de 1,5m no efeito.

+5 PM: muda a duração para cena. Você pode usar uma ação padrão para se concentrar e mover a ilusão.

Nuvem Veloz

Grau: básico; **Chacra:** Inteligência; **Descritor:** invocação; **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 dia.

Você invoca uma pequena nuvem dourada que pode carregar você e seu equipamento com deslocamento 12m. A nuvem flutua sobre o solo, ignorando terreno difícil. Você pode ser derrubado da nuvem normalmente; subir de volta é uma ação de movimento.

+2 PM: aumenta o deslocamento da nuvem em +6m.

+5 PM: a nuvem aumenta de tamanho e pode carregar você e até mais 9 criaturas e seus equipamentos.

Percepção Elevada

Grau: básico; **Chacra:** Sabedoria; **Descritor:** adivinhação; **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** emanação com 9m de raio; **Duração:** concentração.

Você percebe segredos escondidos. Este jutsu detecta a presença de venenos, armadilhas, ameaças naturais como areia movediça ou condições perigosas como uma ruína prestes a desmoronar. Também detecta portas, alçapões, salas e esconderijos secretos ou escondidos. *Percepção elevada* exige linha de efeito para detectar um alvo. Quanto mais tempo se concentra, mais você descobre:

1 rodada: você percebe a existência de segredos na área.

2 rodadas: você percebe quantos segredos existem na área.

3 rodadas: você sabe dizer onde está cada segredo na área (mesmo que escondido ou invisível).

+1 PM: também detecta a presença de mortos-vivos.

+1 PM: também detecta a presença de akumushi.

+1 PM: também detecta a presença de espíritos.

+5 PM: muda a duração para cena. Você recebe as informações das três rodadas de concentração se gastar uma ação de movimento.

Pisão do Bisonte

Grau: básico; **Chacra:** Força; **Descritor:** transmutação; **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** dispersão em linha com 9m; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos parcial.

Você pisa com força e cria uma onda de choque que viaja pelo chão. Criaturas na área sofrem 1d4 pontos de dano de esmagamento; se falharem no teste de resistência, ficam caídas. Objetos soltos também podem cair se não estiverem presos ao chão. Criaturas sem os pés no chão não são afetadas por esse jutsu.

+1 PM: aumenta o dano em +1d4.

CAVERNA DO SABER ESPECIAL

+2 PM: muda a área para dispersão em cone com 9m.

+5 PM: muda a área para dispersão com 9m de raio.

Preguiça do Panda

Grau: básico; **Chacra:** Carisma; **Descritor:** trevas; **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** curto; **Efeito:** raio; **Duração:** cena.

Você amaldiçoa um inimigo com a indolência de um urso panda. Faça um ataque de toque à distância. Se acertar, o alvo fica fatigado.

+5 PM: muda o teste de resistência para Fortitude parcial. Se o alvo for bem-sucedido, fica fatigado; se falhar, fica exausto.

+9 PM: se acertar, o alvo fica exausto.

Pulo Ninja

Grau: básico; **Chacra:** Destreza; **Descritor:** transmutação; **Tempo de Execução:** ação livre; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você pode fazer saltos impressionantes, dignos das lendas de Tamu-ra. Você recebe +30 em testes de Atletismo para saltar, e a CD do teste não aumenta se você não tiver espaço para correr e pegar impulso.

+1 PM: se você fizer um teste de Atletismo para saltar, pode dar um "pulo duplo" fazendo outro teste com o mesmo bônus do primeiro. Some o resultado dos dois testes para determinar a distância ou altura do salto.

+2 PM: muda o tempo de execução para ação de movimento e duração para instantânea. Você salta muito alto, e pousa adjacente a uma criatura a até 9m. Se fizer um ataque corpo-a-corpo contra essa criatura, recebe os benefícios e penalidades de uma investida e causa dano dobrado.

Punhos de Ferro

Grau: básico; **Chacra:** Constituição; **Descritor:** transmutação; **Tempo de Execução:** ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você fortalece seus golpes com a solidez do ferro. Você recebe +1 nas jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo.

+5 PM: aumenta os bônus em +1.

+9 PM: os seus ataques corpo-a-corpo ignoram até 10 pontos de redução de dano de qualquer tipo.

Rajada de Disparos Ninja

Grau: básico; **Chacra:** Destreza; **Descritor:** transmutação; **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Você arremessa três projéteis em rápida sucessão. Faça três ataques à distância contra um único inimigo. Para cada acerto, você recebe um bônus de +2 no dano dos ataques que acertou. Este jutsu só pode ser usado com armas de arremesso que você possa sacar com uma ação livre.

+1 PM: você pode usar este jutsu com armas de disparo que possa recarregar com uma ação livre.

+1 PM: não precisa de armas para usar esse jutsu: pedregulhos, moedas e até pedaços de unha servem. Elas causam 1d4 pontos de dano de perfuração, tem crítico 19-20 e incremento de alcance 6m. Você não sofre penalidades para atacar dessa maneira.

+2 PM: pode fazer quatro ataques à distância.

+5 PM: pode fazer cinco ataques à distância.

+9 PM: pode fazer seis ataques à distância.

CAVERNA DO SABER ESPECIAL

Refeição Respeitosa

Grau: básico; **Chacra:** Sabedoria; **Descritor:** invocação; **Tempo de Execução:** 1 hora; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 refeição; **Duração:** instantânea.

Seguindo o protocolo correto, suas refeições são abençoadas. Este jutsu purifica alimentos e bebidas sujas, estragadas, contaminadas ou envenenadas, deixando-as pronta para consumo. Além disso, a refeição recupera 2d4 pontos de vida. Se o consumo da *refeição respeitosa* for interrompido ou ela não for consumida em até 1 hora, ela desaparece num clarão mágico.

+1 PM: muda o tempo de execução para 10 minutos.

+1 PM: aumenta o número de refeições em +1.

+1 PM: aumenta a cura em +1d4.

+5 PM: muda o tempo de execução para 1 minuto.

+9 PM: a refeição cura 100 pontos de vida, além de qualquer doença ou veneno. Por 12 horas, a criatura que consumiu a refeição fica imune a doenças e venenos, e recebe 10 PV temporários.

Sussurro do Vento

Grau: básico; **Chacra:** Carisma; **Descritor:** vento; **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 1km; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena.

O vento carrega suas palavras. Se estiverem a até 30m um do outro, você e o alvo podem trocar mensagens sem que possam ser ouvidos. Se o alvo estiver mais distante, você pode enviar mensagens, mas o alvo não pode responder. Este jutsu transmite sons, não significado — ou seja, você e o alvo devem falar um idioma comum para se entenderem.

+1 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+2 PM: aumenta o alcance em um fator de 10 (1km muda para 10km, 10km para 100km, e assim por diante).

Véu das Múltiplas Faces

Grau: básico; **Chacra:** Destreza; **Descritor:** ilusão; **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Transformação! Você muda sua aparência e a de seu equipamento. Pode alterar sua altura, peso, gênero, tom de pele, etc. Você recebe +30 em testes de Enganação para disfarce. Outras criaturas têm direito a um teste de Vontade para reconhecer a ilusão quando interagem com o disfarce.

Você não ganha novas habilidades (pode ficar parecido com outra raça, mas não recebe nenhum de seus traços raciais), nem muda seu equipamento (uma katana disfarçada como bordão continua funcionando e causando dano como uma katana).

+5 PM: muda o alcance para curto e o alvo para até 10 criaturas. Cada criatura pode ter uma aparência diferente, escolhida por você.

Jutsus Intermediários

Mente Ausente

Grau: intermediário; **Chacra:** Carisma; **Descritor:** encantamento; **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Suas emoções, percepções e lógica são deixadas de lado e você se torna uno com o combate. Você fica imune a condição confuso. No início de seus turnos, você pode escolher não fazer ações (mas pode se defender normalmente). Se fizer isso, sempre que fosse ser atingido por um ataque corpo-a-corpo, você pode fazer uma jogada de ataque como uma reação. Se ela for igual ou maior do que a do atacante, você evita o golpe. Se ela for suficiente para acertar a CA do atacante, você pode causar dano. Além disso, você recebe +2 nas jogadas de ataque, dano e testes de Vontade.

+1 PM: se escolher não fazer ações, você pode evitar golpes sempre que fosse ser atingido por qualquer jogada de ataque, seja corpo-a-corpo ou à distância.

+3 PM: muda o tempo de execução para reação. Você remove e fica imune às condições atordoado e pasmo.

Jutsus Avançados

Cólera de Lin-Wu

Grau: avançado; **Chacra:** Sabedoria; **Descritor:** eletricidade; **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** longo; **Área:** cilindro com 6m de raio e 9m de altura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Você canaliza o poder divino em um relâmpago celestial que ribomba com a voz do próprio Deus-Dragão. Este jutsu causa 12d6 pontos de dano de eletricidade em criaturas com Honra 5 ou menor e deixa-as pasmas por uma rodada e surdas pela duração da cena. Um teste de Fortitude bem-sucedido reduz o dano à metade e evita o efeito de pasmar. Criaturas com Honra 9 ou menor sofrem metade do dano (ou um quarto, se forem bem-sucedidas no teste de Fortitude) e não sofrem o efeito de pasmar. Criaturas com Honra 10 ou maior tem direito ao teste de Fortitude para evitar surdez pela duração da cena, e não sofrem dano e o efeito de pasmar.

+1 PM: muda o alcance para pessoal e a área para explosão em linha com 30m.

+2 PM: aumenta o dano em +1d6.

Jutsus Sublimes

Fusão

Grau: sublime; **Chacra:** Constituição; **Descritor:** transmutação; **Tempo de Execução:** ação completa; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** você e 1 criatura voluntária; **Duração:** cena.

Você e um aliado efetuam uma fusão completa de seus corpos, formando uma nova criatura que mescla as melhores qualidades de ambas. Este jutsu só pode ser usado em uma criatura do mesmo tipo que você, e de tamanho similar (uma categoria acima ou abaixo da sua, no máximo). Você tem o controle da criatura mesclada. A aparência da nova criatura reúne elementos de ambos, escolhidos por você.

A criatura mesclada possui pontos de vida máximos iguais à soma dos PV atuais de ambas as criaturas. Para cada valor de habilidade, a criatura mesclada possui o melhor valor possível. Todos os talentos, habilidades raciais e de classe de ambas as criaturas estão disponíveis para a criatura mesclada (mas não são duplicados se ambas as criaturas os possuírem). A criatura mesclada usa o tamanho, resistências, bônus de ataque e perícias mais altos entre as duas criaturas, e é considerada treinada em todas as perícias em que as criaturas são treinadas. Você decide quais equipamentos de cada criatura são absorvidos na *fusão* e quais permanecem em uso pela criatura mesclada.

A criatura mesclada possui pontos de magia máximos iguais à soma dos PM atuais de ambas as

criaturas, conhece todos os jutsus e magias que cada criatura conhece e mantém preparadas quaisquer magias que cada criatura tenha preparado.

Quando o jutsu se esvai, você e o outro personagem se separam. O outro personagem aparece num espaço adjacente ao seu. Se não houver espaço, você e o outro se separam, mas sofrem 10d6 pontos de dano cada e ficam ocupando o mesmo espaço (e em uma posição bastante desconfortável...).

O dano recebido pela criatura mesclada é dividido igualmente entre você e seu aliado, arredondado para cima (incluindo dano de habilidade e níveis negativos). Os pontos de magia remanescentes são divididos igualmente, e você pode sair da fusão com mais PM do que tinha quando iniciou, desde que não mais que o seu máximo. Por fim, se a criatura mesclada for morta, ambos os personagens morrem, e seus corpos se separam.

Jutsus Lendários

Sétimo Sentido

Grau: lendário; **Chacra:** Sabedoria; **Descritor:** adivinhação; **Tempo de Execução:** ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você pode ultrapassar o sexto sentido que protege os iluminados. Você não pode ser surpreendido, flanqueado ou ficar desprevenido. Além disso, recebe +8 na CA e em testes de Reflexos.

+1 PM: você pode descarregar este jutsu como uma reação para receber um bônus de +15 num único teste. Você pode usar o bônus depois da jogada ser feita, mas deve usá-lo antes do mestre dizer se ela foi bem-sucedida ou não.

ÁLVARO FREITAS e
GUILHERME DEI SVALDI

TORMENTA
A JOIA DA ALMA
SESSÕES DE LANÇAMENTO
Rio de Janeiro: 09/09
São Paulo: 12/09
Curitiba: 13/09
Porto Alegre: 15/09
Campo Grande: 18/09
Disponível na
NERDZ
VENHA PARA UM MUNDO DIFERENTE. O SEU!
a partir do dia 31/08

Syphos nunca conheceu seus pais. Fruto da união forçada entre um guerreiro orc da Aliança Negra e uma camponesa humana de Ramnor, capturada após ter sua aldeia destruída, foi atirado nas galerias de uma mina, como escravo, assim que teve idade para erguer uma picareta.

Sua força física fez com que subisse na hierarquia da horda de Thwor Ironfist: de minerador, tornou-se guerreiro. Mas os deuses ainda reservavam outras mudanças em sua vida... Num ataque às fronteiras do Reinado, Syphos foi capturado por um cruzado de Keenn. O homem viu potencial no jovem meio-orc, e em vez de matá-lo, resolveu doutriná-lo no caminho do Deus da Guerra. O cruzado, porém, não era um mestre gentil.

Certo dia, cansado dos abusos, Syphos atacou seu mestre, e conseguiu matá-lo. A essa altura, já era um devoto de Keenn. Sozinho, vagou pelo Reinado até chegar em Yuden. Numa nação militarista, achou que seria bem recebido... Mas não contava com a intolerância dos yudenianos. Mais uma vez, se viu um pária. Ergueu sozinho um templo ao seu deus, nos ermos do reino. E lá teria ficado, se não fosse um encontro fortuito com certos heróis.

Com tudo isso, a história de Syphos poderia ser dramática, triste, profunda. Mas não. Afinal, o negócio do meio-orc não é se lamentar ou divagar sobre as sutilizas da existência. O negócio dele... É DAR PORRADA!

Tormenta RPG

Senhor Porrada: meio-orc, Cruzado de Keenn 8, CN; Médio, desl. 6m; PV 106; CA 22 (+4 nível, +8 armadura); corpo-a-corpo: *martelo de guerra de adamante +3* +20 ou +15/+15 (2d6+19, x3); hab. pre-

Senhor Porrada

Sejamos francos... este *não* é um personagem sério! Para quem não o conhece, o Senhor Porrada — o apelido de Syphos — nasceu na **Guilda do Macaco**, a mesa online de *Tormenta RPG*, transmitida no **canal da Dragão Brasil no Twitch**. Você pode **clicar aqui** para ver a cena onde ele apareceu pela primeira vez. Ele foi inventado na hora — enquanto os personagens se dirigiam para enfrentar um vilão de Yuden, os espectadores da transmissão votaram que eles teriam a chance de encontrar um aliado no caminho, e foi isso que surgiu.

O Senhor Porrada acabou voltando em outros episódios, até por fim ser meu personagem quando invertemos as posições e o Leonel Caldela mestrou no meu lugar. No fim da aventura do Leonel, Senhor Porrada partiu em direção ao horizonte portando o *Artefato de Cross*, uma arma com um potencial destrutivo terrível, para mantê-la longe da civilização. Syphos, afinal, estava acostumado a ser um pária. Para ele, o exílio não seria um destino tão cruel.

O irônico é que, com isso, ele *tem* o potencial de ser um personagem dramático ou, pelo menos, sério. Se ele vai ser usado dessa forma, ou se vai ser usado pela zueira, cabe a cada mestre decidir.

Neste artigo, três fichas para ele: sua ficha original, para *Tormenta RPG*, e versões para *Old Dragon* e *D&D 5ª edição*.

ce de combate, visão no escuro; Fort +12, Ref +4, Von +8; For 30/22, Des 10, Con 22, Int 8, Sab 14, Car 7.

Perícias & Talentos: Iniciativa +11, Intimidação +6, Percepção +6; Ataque Duplo, Braços Desiguais, Duro de Matar, Especialização em Arma (martelo de guerra), Fundamentalista, Magias em Combate, Sangue de Ferro, Mira Ruim (desvantagem).

Prece de Combate: o Senhor Porrada pode acelerar o lançamento de magias pessoais. A partir do 6º nível, pode pagar 2 PM adicionais ao lançar uma magia de alcance pessoal com tempo de conjuração de uma ação padrão. Fazendo isso, lança a magia como uma ação de movimento.

Magias de Clérigo Preparadas: 1º — *escudo da fé acelerado*, *passos longos*, *remover medo*; 3º — *curar ferimentos graves* x2, *dissipar magia*; 4º — *poder divino*, *poder divino* acelerado. *PM:* 24.

Equipamento: armadura completa, *cinto de força +2*, *martelo de guerra de adamante +3*.

Old Dragon

Meio-orc[1] - neutro - clérigo (cruzado) 8: Movimento 8m, For 24, Des 10, Con 22, Int 8, Sab 14, Car 7; CA 18 (armadura completa); JP 13; marreta de guerra +2 (+13, 1d10+9), PV 84.

Magias: 4 de primeiro círculo, 3 de segundo círculo, 3 de terceiro círculo, 2 de segundo círculo.

Equipamento: armadura completa, cinto da força do ogro +2, marreta de guerra +2.[2]

[1]Veja o *Bestiário*. Veja o suplemento *Senhores da Guerra*.

Nova Especialização: Cruzado

A partir do 5º nível, o cruzado se dedica à guerra e ao conflito. Ele aprende a usar todas as armas. No 8º nível, o cruzado aprende uma prece que transforma seu sangue em ferro, tornando-o mais forte e mais resistente. Sempre que o cruzado ataca uma criatura, ele pode sacrificar uma magia memorizada (como se a tivesse lançado, mas sem o efeito) como parte do ataque para receber +2 nas jogadas de ataque e dano com armas. Esse bônus dura uma rodada por nível da magia sacrificada. No 16º nível, o milagre da guerra se manifesta no cruzado. Depois de matar um oponente, uma vez por dia, ele se torna maior, mais forte e mais feroz, recebendo o modelo Brutal[1].

[1]Veja o *Bestiário*.

D&D 5ª Edição

Medium humanoid (half-orc), Chaotic Neutral

Armor Class 18 (full plate)

Hit Points 105 (10d8 + 60)

Speed 30ft.

STR 24 (+0) DEX 10 (+0) CON 22 (+6) INT 8 (–1), WIS 14 (+2), CHA 10 (0)

Skills Perception +5, Intimidate +3

Senses passive Perception 15, darkvision

Languages Common

Challenge 7 (2,900 XP)

Herança orc. Senhor Porrada tem as habilidades raciais Relentless Endurance e Savage Attacks, da descrição do half-orc (meio-orc) do *Player's Handbook*.

Spellcasting. Senhor Porrada é um spellcaster (conjurador) de nível 8. Sua spellcasting ability (habilidade de conjuração) é Wisdom (spell save DC 13, +5 para spell attacks). Ele tem as seguintes magias de clérigo preparadas:

Cantrips (at will): *resistance, mending, guidance*

1st level (4 slots): *shield of faith, cure wounds, protection from evil and good*

2nd level (3 slots): *lesser restoration, spiritual weapon*

3rd level (3 slots): *dispel magic*

4th level (2 slots): *divine power*

Actions

Warhammer +2. Melee Weapon Attack: +12 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 14 (1d10+9) bludgeoning damage.

Porrada! Sr. Porrada faz dois ataques com seu warhammer +2.

Bonus Actions

Sangue de Ferro. Sr. Porrada pode transformar seu sangue em ferro. Isso lhe dá resistência contra todo dano de armas não-mágicas, faz com que suas armas causem um dado de dano adicional e lhe concede advantage (vantagem) em Strength checks (testes de Força).

GUILHERME DEI SVALDI,
THIAGO ROSA e LEONEL CALDELA

O Artefato de Cross

O *Artefato de Cross* na verdade não é um item mágico, e não pode ser detectado por magia. É uma arma puramente mundana e tecnológica, inventada e forjada pelas mentes doentias e geniais de demônios. O artefato é um conjunto de canos de mosquetão que giram através de engrenagens complexas quando o usuário puxa uma alavanca. É pesado e desajeitado, mas intencionalmente fácil de ser usado. Todos os canos dos mosquetões atiram, banhando os alvos com uma chuva implacável de chumbo. Em termos de regras, o Artefato de Cross faz com que um só usuário ataque como uma unidade militar armada com mosquetões. O artefato causa 2d10 pontos de dano (crítico 19-20/3) e concede +10 de bônus em jogadas de ataque. No caso de um ataque bem-sucedido, o artefato causa mais uma vez seu dano para cada 3 pontos pelos quais o ataque acertou. Assim, se o usuário do artefato conseguiu um resultado 25 em sua jogada de ataque e o alvo tem classe de armadura 15, o artefato causa dano quádruplo — uma vez normalmente, mais três vezes pela diferença de 10 pontos entre ataque e CA. Normalmente, unidades são compostas por personagens de nível baixo, com armas medíocres. O *Artefato de Cross* na prática pode criar uma unidade de personagens de nível altíssimo, armados com uma das melhores armas de fogo existentes em Arton. O usuário precisa ter o talento Usar Arma Exótica (armas de fogo), ou sofrerá uma penalidade de –4 para atacar com o *Artefato de Cross*.

Atualmente, o *Artefato de Cross* está em posse do Senhor Porrada. O meio-orc vaga pelos ermos para manter a arma longe da civilização. Mas, claro, pode acabar sendo encontrado por um grupo de aventureiro. Se o encontro será pacífico ou não, nem os deuses podem dizer!

PEQUENAS AVENTURAS

A VIGÍLIA

Esta mini-aventura está à disposição de mestras e mestres para ser usada em RPGs de fantasia medieval — *Dragon Age, Dungeons & Dragons, Guerra dos Tronos, Tormenta RPG* e quaisquer outros jogos que comportem o gênero.

Ao invés de uma aventura pronta, apresentamos aqui uma estrutura de história simplificada, que quem narra pode expandir, elaborar e adaptar conforme a realidade e demandas da sua própria mesa de jogo! *A Vigília* pode ser jogada como uma aventura rápida de uma única sessão ou servir como semente para uma campanha maior.

A Forasteira

Ao retornar de uma aventura bem sucedida os heróis são recebidos com um cortejo e festividades enquanto passam por uma aldeia ou cidade em seu trajeto. Se essa for a primeira sessão do grupo, você pode pedir aos jogadores para descreverem como foi a aventura da qual os personagens acabaram de voltar (sem exageros e considerando que ela teve um final mais ou menos heróico!). Se os personagens forem novatos, essa poderá ter sido a aventura na qual o grupo se conheceu.

O trajeto dos heróis é interrompido por uma criança maltrapilha que pede ajuda. A criança ouviu falar de seus feitos e sabe que são heróis. Com lágrimas nos olhos e um fortíssimo sotaque, ela tenta explicar sua situação: veio com o pai, um nobre estrangeiro em uma missão que ela mesma não entendia muito bem. Mas o pai e seus guarda-costas acabaram chacinados durante o ataque de bandidos na estrada. A criança, porém, não deseja encontrar os bandidos ou vingança.

Tudo o que ela pede é a ajuda dos heróis para velar o corpo do pai conforme os costumes de sua terra: o cadáver deve ser enterrado no cemitério mais próximo e tanto a criança quanto aqueles que guardam luto não devem comer, dormir ou sair do cemitério por três dias e três noites — o tempo que a alma leva para deixar o antigo corpo, segundo crenças antigas.

A criança faria tudo isso sozinha, mas há uma complicação: o cemitério mais próximo é assombrado.

Os Dias

A criança gastou suas últimas moedas, que conseguiu esconder dos bandidos, para comprar um caixão e uma sepultura modesta para o pai. Tudo o que os PJs precisam fazer é acompanhá-la.

Transcorrer o primeiro dia no cemitério não é particularmente difícil. Aproveite para fazer cenas entre o grupo — você pode pedir que cada jogador descreva como seu personagem passa o tempo até o anoitecer. Moradores locais observam de fora do cemitério com curiosidade, mas não se atrevem a entrar. Se há na cidade algum conhecido dos personagens ele pode vir até o cemitério para conversar com algum dos PJs, dar presentes ou incentivos. Da mesma forma, rivais e desafetos podem vir caçoar do grupo e tentar minar sua moral.

Os PJs podem preparar armadilhas ou lançar magias para se preparar para combates vindouros. O cemitério assombrado é um lugar lúgubre, tomado de melancolia. Você pode exigir testes para que os PJs evitem ficar deprimidos e recebam redutores. Esse não é um efeito de medo ou loucura — é um desconforto natural e imunidades como a dos clérigos ou paladinos não funcionam contra ele. Os outros dias trazem inconvenientes maiores. Os PJs devem fazer testes contra a fadiga e fome no segundo dia e recebem redutores cumulativos para cada teste que falham. No terceiro dia, os testes se repetem com uma dificuldade maior e falhar neles faz com que as penalidades se acumulem com as dos dois dias anteriores.

As Noites

A cada anoitecer, o grupo será visitado por bandos de mortos-vivos que desejam tocar o cadáver do pai da criança, para amaldiçoar sua alma e transformá-lo em um deles. O grupo deve proteger a criança e impedir os mortos de chegarem a seu pai.

Na primeira noite, o grupo será atacado por um bando de zumbis. Na segunda noite por esqueletos. Na terceira noite por sombras. Para efeito dramático, você pode considerar que é o mesmo bando de mortos-vivos, voltando a cada noite numa forma diferente. Se algum PJ for morto durante os combates dentro do cemitério, voltará na noite seguinte como um oponente morto-vivo!

Epílogo

Ao fim da terceira noite, o espírito do pai da criança se levanta e antes de ascender aos céus revela a verdade (que os PJs já podem ter descoberto anteriormente, caso tenham conversado com a criança. Contudo você pode tentar guardar essa revelação para o fim — afinal, a criança não domina o idioma local. Ela diz sempre apenas o estritamente necessário e com grande dificuldade!): ele era o rei de uma terra distante e a criança sua herdeira.

Caso os PJs levem a criança de volta ao seu reino, serão recompensados com ouro e títulos de nobreza. Mas isso é gancho pra outra história. O espírito do rei só aparece caso a criança tenha sobrevivido e os PJs tenham respeitado o ritual de luto: devem ter permanecido sem comer e dormir e sem deixar o cemitério pelo tempo estimado.

Se os PJs ignoraram o pedido de ajuda da criança no início da aventura, não se desespere. Eis o que acontece: a criança morre vítima dos mortos-vivos durante a primeira noite e seu espírito passa então a assombrar os jogadores, colocando-os em situações de grande perigo. Para se livrar dele, os PJs precisarão encontrar um clérigo ou sacerdote poderoso que decida exorcizar o espírito, mas em troca, deverão cumprir a penitência exigida: ir ao cemitério assombrado e ficar lá sem comer e sem dormir, por três dias e três noites...

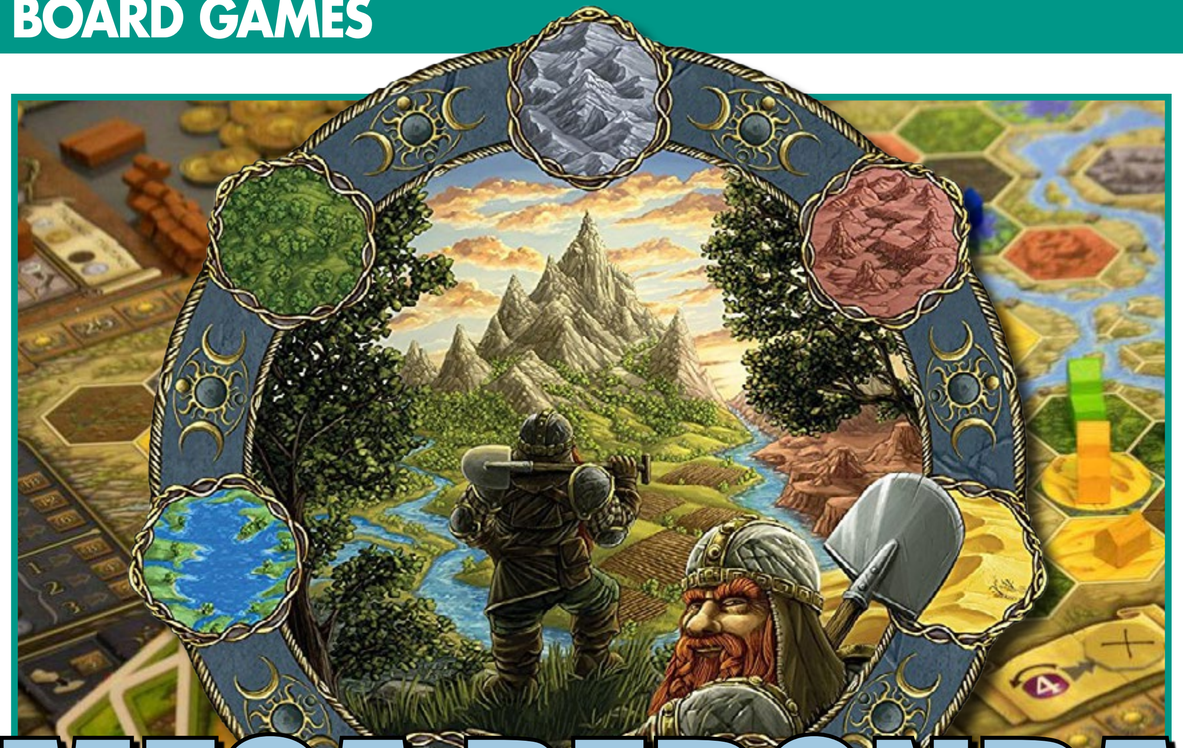
DAVIDE DI BENEDETTO

Sobre Regras

Não é difícil adaptar *A Vigília* para seu sistema de jogo favorito. Para cada dia transcorrido no cemitério os personagens deverão fazer testes que acarretam penalidades cumulativas. Esqueletos, zumbis e sombras são monstros comuns em fantasia medieval e você pode encontrar suas fichas em bestiários ou usar monstros semelhantes. Apenas lembre-se de adequar o nível de desafio dos testes e dos monstros ao grupo.

A passagem de tempo e as cenas no cemitério podem ser feitas apenas com interpretação, mas se está jogando *Tormenta RPG*, pode, se preferir, complementar isso usando as regras especiais de desafios de perícia, contidas na aventura *Casamento Sombrio* em **Só Aventuras Vol.4**).

Por coincidência, ela também se passa num cemitério e foi escrita pelo autor dessa coluna!



MESA REDONDA

Existe um board game para cada tipo de RPGista

Se você não viveu numa masmorra nos últimos dez anos, já percebeu que o hobby dos jogos de tabuleiro cresceu significativamente no Brasil e no mundo.

Inclusive, é bem possível que um dia você participe (se isso já não tiver acontecido) de alguma discussão pré-sessão de RPG em que alguém, tomado pelo nervosismo, terá sussurado em tom decepcionado: "A maga não veio hoje porque está jogando *Terraforming Mars*". Outro, mais exaltado, dirá que "Os *board games* vão destruir o RPG!". Até que, na cabeceira da mesa, o mestre, tal qual um veterano de guerra, acalmará seus padawans, explicando como isso também foi dito quando videogames, *Magic* e MMORPGs se tornaram populares.

É verdade, o RPG não morreu e, se depender de nós, vai continuar vivo por muito tempo. Mas isso não é motivo para deixar de conhecer e de se apaixonar por outras atividades lúdicas. Nestas páginas, vou me dirigir aos amantes de RPG que tenham pouca experiência com board games. Apresentar um panorama deste hobby que tem tantas intersecções com o nosso querido jogo de interpretação de personagem.

Para isso, me fiz a seguinte pergunta: quais experiências de board games podem seduzir um jogador ou uma jogadora de RPG? Cada um acaba tendo prazer com um aspecto diferente do jogo justamente pelo fato de o RPG ser uma experiência complexa. Assim, preparei uma lista de recomendações de jogos de tabuleiro baseados nos arquétipos mais populares dos jogadores de RPG.

Nela vocês encontrarão tanto jogos já considerados clássicos, quanto algumas novidades no mercado e títulos menos conhecidos pelo público em geral.

Overpower apelão, graças a Deus!

"Mestre, posso fazer um meio-dragão, meio-troll com talento Imenso, Quatro braços e Atacar Aprimorado?"

Assuma: se você não é um desses, já foi. Quem não gosta de juntar bônus e montar uma máquina de combar? Para muitos, fazer a ficha do personagem já é um jogo a parte.

Se o que te envolve nessa experiência é a maximização de recursos para criar um personagem próximo à perfeição, você vai adorar a maioria dos chamados *eurogames*. Estes jogos altamente estratégicos têm, na maioria das vezes, como componente principal a otimização.

Atualmente, o jogo mais amado pelos entusiastas deste estilo é **Terra Mystica.** Nesta pérola de design e balanceamento, cada jogador ou jogadora administra uma facção com um poder especial em busca de ampliar e conectar seus territórios, construir edificações e cidades e desenvolver seu potencial ocultista.

O que faz este jogo tão especial é o board de cada facção. Num pequeno espaço de cartolina, estão listadas todas as ações do jogo. É um prazer ver como as ações vão mudando de custo ou de poder à medida em que se vai retirando peças do board pessoal e colocando-as no tabuleiro principal. Não há nada melhor do que ver, ao fim do jogo, como você usou eficientemente os seus recursos para espalhar uma nova era de prosperidade naquele mundo hexagonal.

Outros jogos deste estilo que merecem atenção são o clássico **Agricola**, o elegante **Village** e o eurogame da franquia *Dungeons & Dragons*, **Lords of Waterdeep**.

No entanto, se você gosta de criar personagens para descer a lenha nos monstros e nos NPCs do mestre soltando urros bárbaros ao ver um 20 no dado, vá mais pelo lado dos *ameritrashes*. Jogos deste tipo prezam a imersão temática e tendem a ter um alto grau de interação e aleatoriedade entre os jogadores, valorizando jogadas épicas.

A categoria de jogos que mais se assemelha aos conhecidos combates no RPG são os *dungeon crawlers*. Suas partidas são semi-cooperativos e os jogadores invadem masmorras, matam monstros e coletam os tesouros. Criativo? Talvez não, mas um jogo bem balanceado neste estilo pode saciar a vontade daqueles que só estão afim de dar machadada em orcs e pular a onipresente cena da taverna.

O campeão em imersão profunda é **Imperial Assault**, um dungeon crawler ambientado no mundo de *Star Wars*. Baseado nas regras de *Descent* com seu tabuleiro modular, o jogo consegue transportar todo o universo dos sabres de luz e jedi para os grids e dados de forma magistral.

Os ratinhos fofos de *Mice and Mystics*

Outros jogos que podem interessar são **Mage Knight**, por sua mecânica de construção bem adaptada ao cenário de exploração, o nacional **Masmorra de Dados** (lançado inclusive nos Estados Unidos sob o nome *Masmorra: Dungeons of Arcadia*), e o belíssimo **Mice and Mystics**, uma excelente escolha para jogar também com crianças.

Mestres e roleplayers convictos

"... e essa é a história trágica de superação de Sir Donovan Leighheart V, último de sua linhagem e senhor de Algami" (cri-cri-cri-cri).

Teoricamente, o mestre deveria representar a cooperação num jogo de RPG, já que ele é responsável por arquitetar e equilibrar os desafios propostos aos aventureiros.

No entanto, uma outra faceta do mestre é ainda mais importante: a de contador de histórias e narrador. Ele é o encarregado de entrelaçar os personagens em uma história memóravel. Isto envolve criatividade, improviso e planejamento.

Jogos que incentivam a criatividade costumam ser excelentes. O exemplo mais brilhante deste tipo é o jogo de cartas **Dixit**. Nele, cada jogador ou jogadora recebe cartas que contém ilustrações belíssimas. Um deles encarna o narrador do turno, escolhe uma carta e diz algo que corresponda àquela carta. Pode ser uma pequena história, uma poesia ou simplesmente uma palavra. Os outros jogam escondidos a carta de suas mãos que mais tenha semelhança com a história do narrador. Logo em seguida, as cartas são reveladas e todos votam naquela que mais se parece com a descrição feita. Ganha mais pontos quem acertar a carta do Narrador.

Um outro exemplo que envolve narrativa e improvisação é o simpático **Hobbit Tales from the Green Dragon Inn**, em que cada participante interpreta um hobbit contando causos na Taverna *Dragão Verde*. O jogo funciona com cartas que têm temas caros à fantasia medieval de **Tolkien**, como um encontro com elfos, anões ou trolls. Um dos jogadores conta uma história baseada nas cartas que possui, até que alguém intervenha com outra carta, obrigando o narrador a improvisar e adaptar o conteúdo dela à sua narrativa

Por último, o alemão **Eselsbrücke,** em que jogadores devem contar uma história fazendo relações esdrúxulas entre imagens, para assim se lembrarem da sequência em que foram dispostas — uma técnica mnemônica que remonta à antiguidade clássica.

Blefando e rolando!

"O Demogorgon apareceu do nada na frente de vocês", diz o mestre.

"Vou rolar blefe", responde o ladino.

Malandragem, manipulação, traíragem. Você que adora ver o circo pegar fogo e botar amiguinho contra amiguinho tem várias opções bacanas para se deliciar.

O meu favorito nessa linha é **The Resistance**, um jogo de dedução social onde os jogadores recebem identidades secretas — funcionários de uma megacorporação que controla o mundo, ou espiões da Resistência — e devem, conjuntamente, decidir a composição dos times que cumprirão as missões. Caso um espião esteja dentro do time, ele poderá sabotar a missão. Jogando com o espião, seu grau de interpretação e dissimulação definirá o sucesso ou fracasso. Como um membro do status quo por outro lado, você terá que usar suas capacidades dedutivas para saber quem está mentindo. Não há satisfação maior do que gargalhar depois de haver sabotado as missões, enquanto os outros te olham com cara de poucos amigos.

Outro jogo excepcional que envolve uma alta dose de malandragem é **Sheriff of Nottingham**, no qual você deve encontrar a medida certa entre honestidade e blefe na hora de declarar suas mercadorias ao xerife de Nottingham do título. Sim, igual a sua cara na alfândega quando traz dos Estados Unidos dois Playstations e três MacBooks na mala.

Caso você goste da ladinagem baseada na destreza e raciocínio rápido, há inúmeros jogos que exigem agilidade, como **Jungle Speed**. Mas o meu preferido é **Magic Maze**, um lançamento que concorreu ao *Spiel des Jahres*, reconhecido prêmio alemão para board games. Neste jogo, um grupo de aventureiros medievais, depois de perder seus equipamentos na última dungeon, se vê obrigado a ir a uma espércie de shopping/labirinto mágico e ASSALTAR as lojas para buscar novos equipamentos. Os jogadores têm de coordenar os movimentos do Bárbaro, do Ranger, do Mago e do Anão pelos corredores do shopping sem poder falar uns com os outros. Enquanto isso, o tempo corre e os alarmes do shopping soam. Diversão pura.

Cadê o suporte?

"Clérigo, me cura!"

RPG é um jogo essencialmente cooperativo. No entanto, não há melhor símbolo de cooperação do que jogar de clérigo. O jogador encarregado desta nobre tarefa virá em socorro do Bárbaro impulsivo, remenderá os ossos da Ladina Incauta e reviverá o Mago Atrapalhado.

Nos board games, o mecanismo de cooperação entre os jogadores forma um nicho bem definido, possuindo títulos considerados verdadeiras obras primas. Neles, os jogadores tendem a agir em conjunto para vencer as dificuldades impostas pela inteligência artifical do jogo. O melhor e mais consagrado exemplo é **Pandemic**, que emula uma crise no sistema de saúde mundial desencadeada pelo avanço de vírus letais. Os jogadores assumem funções relacionadas à saúde, como médicos, cientistas e pesquisadores.

Há uma variante deste tipo de jogo que inclui a presença de um traidor infiltrado. Desta maneira, enquanto os jogadores estão trabalhando para vencer, um deles pode estar conspirando contra, aumentando assim a tensão. Um bom exemplo deste tipo de jogo é **Dead of Winter**, que se passa num período pós-apocalíptico invernal onde os zumbis infestaram a terra. Os jogadores estão encurralados numa colônia e precisam buscar e administrar seus mantimentos.

A diversão dos jogos cooperativos deriva da sintonia dos jogadores, fazendo com que uma partida possa ser fantástica para todos se há boa interação. A experiência pode, no entanto, tornar-se um calvário, especialmente se algum dos jogadores for especialmente dominante.

Outros bons jogos cooperativos: **As Lendas de Andor**, que traz uma pegada de fantasia medieval; o criativo **Mysterium**, uma mescla de *Dixit* e *Detetive*; e **Pandemic Legacy**, que transforma a experiência de *Pandemic* em uma campanha que dura vários meses.

Espero que tenham encontrado nesta lista algo interessante para você e seu grupo. Acesse também **o divertidíssimo podcast do pessoal do Jogatina BG** sobre RPGs e board games para mais indicações. Se você tem alguma sugestão de jogo que se encaixa nos arquétipos listados nesta matéria, **entre no meu blog** e deixe seu comentário!

Lembre-se: não se trata de aposentar o d20, e sim de trazer muitos outros dados para fazer companhia a ele!

PEDRO MARTINS

***Sheriff of Nottingham*: criado por brasileiros**

O WRF É UM EVENTO INTERNACIONAL DESTINADO A PROMOÇÃO E DIVULGAÇÃO DE FORMAS DE ENTRETENIMENTO INTELIGENTE. ESTE EVENTO ABRIGA 5 CATEGORIAS DE DIVERSÃO:

- RPG, ROLE-PLAYING GAMES (JOGOS DE INTERPRETAÇÃO)
- BOARD GAMES (JOGOS DE TABULEIRO)
- CARD GAMES (JOGOS DE CARTAS COLECIONÁVEIS)
- ELETRONIC GAMES (JOGOS ELETRÔNICOS, ENTRE ELES: VIDEO GAMES E JOGOS DE COMPUTADOR)
- LITERATURA FANTÁSTICA

23 E 24 DE SETEMBRO

#WRF2017

LOCAL: FACULDADE OPET AV. PRES. GETÚLIO VARGAS, 892
REBOUÇAS - CURITIBA- PR

PATROCÍNIO

INSTITUTO Opet

APOIO

CANIVETE

Mostrado na edição 82 da *Dragão Brasil* como parte da adaptação do anime *Samurai X*, iaijutsu é uma modalidade de luta com espada que consiste em vencer o combate com um único e mortal golpe, aplicado ao retirar a espada da bainha. O mesmo movimento empregado para sacar a espada é usado para atingir o inimigo.

O mestre de iaijutsu é um guerreiro especializado no combate com a katana, utilizando a técnica do iaijutsu. Ele costuma ser devastador em seu primeiro ataque — muitas vezes decidindo a luta com um único e terrível golpe. A agilidade e fluidez necessárias em sua arte fazem o mestre do iaijutsu abandonar armaduras e escudos e se concentrar em soluções engenhosas para seus problemas.

Nas lendas do Império de Jade, mestres de iaijutsu figuram com proeminência. Alguns são lembrados com honra e respeito; outros, espadachins desonrados e sem valor, marcaram seus nomes na história impondo medo e terror com suas técnicas impressionantes.

MESTRE DE IAIJUTSU

Uma técnica mortal para *Tormenta RPG*

MESTRE DE IAIJUTSU

Nível	BBA	Habilidade de Classe
1	+1	Defesa sagaz, espadas ancestrais, foco em iaijutsu.
2	+2	Técnica de luta.
3	+3	Golpe do vento distante.
4	+4	Entrada triunfal.
5	+5	Lâmina do relâmpago.
6	+6	Técnica de luta.
7	+7	Um golpe, dois cortes.
8	+8	Ataque do vácuo.
9	+9	Dança dos cinco ventos.
10	+10	Atacar sem pensar, técnica de luta.

Pré-Requisitos

Tendência: qualquer Leal.

Bônus Base de Ataque: +6.

Perícias: treinado em Iniciativa.

Talentos: Acuidade com Arma, Foco em Arma (katana), Iniciativa Aprimorada, Saque Rápido.

Especial: habilidade de classe espadas ancestrais.

5 PV + mod. Con por nível

2 PM por nível

Habilidades de Classe

Defesa Sagaz: o mestre de iaijutsu adiciona o seu modificador de Inteligência à sua CA. Esta habilidade não é cumulativa com a habilidade de classe esquiva engenhosa.*

Espadas Ancestrais: níveis ímpares de mestre de iaijutsu acumulam-se com níveis de samurai para determinar a habilidade espadas ancestrais. Assim, um samurai 6/mestre do iaijutsu 5 tem espadas ancestrais +5, como se fosse um samurai de 9° nível.

Foco em Iaijutsu: durante a primeira rodada de combate, você pode causar mais dano se fizer um único ataque enquanto saca sua katana. De acordo com o resultado do seu teste de Iniciativa, você recebe um bônus no dano. Com um resultado 20 ou menor, causa +2d6 de dano. A cada 5 pontos acima de 20, o bônus de dano aumenta em +1d6, até um bônus máximo de +9d6. Você deve gastar 1 PM para ativar esta habilidade, e não pode guardar a katana para fazer mais saques na mesma rodada. Foco em iaijutsu não é cumulativa com habilidades que oferecem dados extras de dano, como ataque furtivo.*

Técnica de Luta: o treinamento do mestre de iaijutsu nunca acaba. No 2° nível, você recebe um talento de combate adicional. No 6° e 10° níveis, você recebe outro talento de combate.

Golpe do Vento Distante: no 3° nível, você aprende e pode usar o jutsu *golpe do vento distante* por seu custo normal (1 PM).

Entrada Triunfal: no 4° nível, você recebe o talento Entrada Triunfal (presente no **Manual do Combate**, mas explicado a seguir). Sempre que você ganhar a iniciativa, recebe uma quantidade de PV temporários igual à metade de seus PV normais.

Lâmina do Relâmpago: a partir do 5° nível, o mestre de iaijutsu soma seu bônus de Inteligência em testes de Iniciativa.*

Um Golpe, Dois Cortes: a velocidade do mestre de iaijutsu é impressionante. A partir do 7° nível, na primeira rodada de combate, você pode gastar 1 PM para fazer dois ataques corpo-a-corpo com penalidade de –4 em cada e receber os bônus da habilidade foco em iaijutsu.*

Ataque do Vácuo: a violência dos golpes do mestre de iaijutsu aumenta exponencialmente. A partir do 8° nível, o mestre de iaijutsu pode somar seu modificador de Inteligência a cada dado de dano extra que ele recebe ao usar a habilidade foco em iaijutsu. Para isso, ele deve gastar 1 PM para cada dado de dano extra.*

Dança dos Cinco Ventos: no 9° nível, você aprende e pode usar o jutsu *dança dos cinco ventos* por seu custo normal (3 PM).

Atacar sem Pensar: o guerreiro perfeito, uno com seu alvo, ataca sem ego, sem emoção, sem pensamento. No início de qualquer rodada que não seja a primeira rodada de combate, se você estiver com a katana embainhada, pode gastar 10 PM para tratar aquela rodada de combate como se fosse a primeira para propósitos de habilidades de classe.*

**Essas habilidades exigem total liberdade de movimentos; o mestre de iaijutsu não pode usá-las se estiver com os membros amarrados, enredado, lento, paralisado ou usando qualquer tipo de armadura ou escudo. Elas também só podem ser usadas com uma única katana (sua outra mão é usada para segurar e estabilizar a bainha, impedindo golpes com as duas mãos).*

Novos Jutsus

Confira as regras dos jutsus na Caverna do Saber desta edição.

Golpe do Vento Distante

Grau: básico; **Chacra:** Destreza; **Descritor:** vento; **Tempo de Execução:** ação livre; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Você emite uma onda de vento com seus golpes ou o próprio vento carrega seus disparos mais longe. Seu próximo ataque tem o alcance dobrado e causa +1d4 pontos de dano de vento. Assim, um ataque corpo-a-corpo normal pode alcançar um oponente a até 3m, enquanto o disparo de um daikyu pode alcançar 48m sem penalidades.

+2 PM: aumenta o bônus em +1d4.

+5 PM: seu próximo ataque tem o alcance triplicado.

Dança dos Cinco Ventos

Grau: intermediário; **Chacra:** Força; **Descritor:** vento; **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** até 5 criaturas; **Duração:** instantânea.

Atacando como um furacão, você golpeia todos os inimigos próximos. Faça um ataque corpo-a-corpo contra cada inimigo dentro do alcance. Para cada acerto, você recebe um bônus cumulativo de +2 no dano de todos os ataques que acertou.

+1 PM: muda o alvo para até 10 criaturas.

+6 PM: você recebe um bônus de +1 nas jogadas de ataque para cada criatura que atacar com este jutsu.

ÁLVARO "JAMIL" FREITAS

EU ESPERO QUE ESSA RECOMPENSA PAGUE ESSE MONTE DE PORRADA, DOMI!
QUANDO DISSE QUE ERA UM SERVIÇO FÁCIL, TU FALOU QUE ERA FÁCIL, MALANDRO!
HOMESSA! DEIXEM DE LAMÚRIAS, POIS FOMOS MUITO BEM PAGOS. NOSSO CONTRATANTE FEZ QUESTÃO DE ME RECOMPENSAR ADIANTADO.
SWISH!
BANG!
SLASH!
ATÉ AÍ, 'CÊ TAMBÉM NÃO TERMINOU NADA, CABRA.
POR QUE RECEBERIAM SE AINDA NÃO FINALIZARAM O SERVIÇO?
BANG!
ADIANTADO? E POR QUE NÃO VIMOS A COR DA BUFUNFA AINDA?
ROTEIRO: FRAN BRIGGS
ARTE: ANNA GIOVANNINI

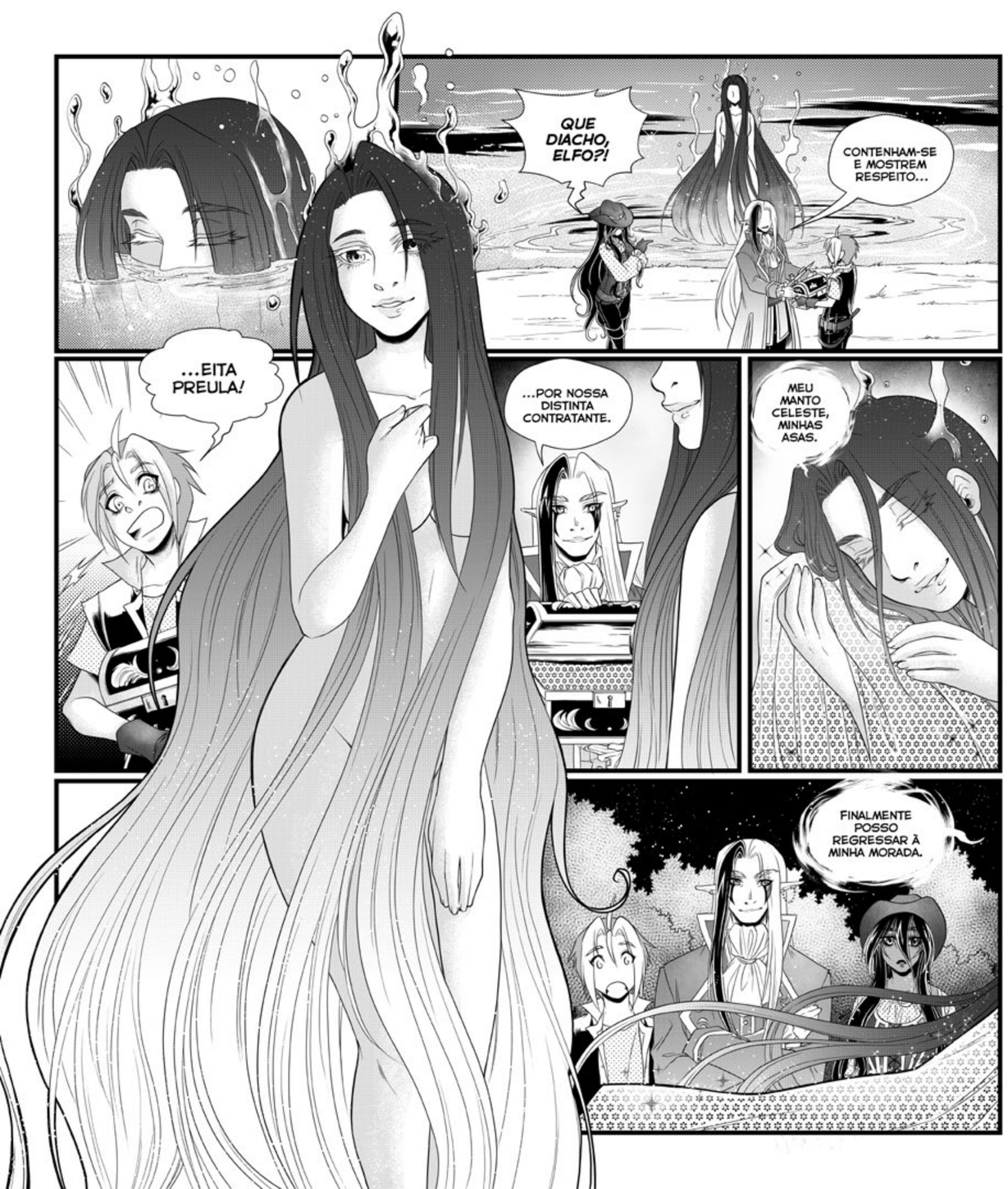
ABRI UMA EXCEÇÃO NO CASO DE MINHA PESSOA, POIS CONFIO EM MEUS TALENTOS MAIS DO QUE CONFIO NOS VOSSOS.
MAX, TRAGA-NOS O BAÚ, SIM?
AHAM, E PRA QUE TANTO TALENTO SE NÃO SE MEXE NEM PRA CARREGAR ESSA PORCARIA?

BASTA DE QUEIXA, MEU CARO. TAL ESFORÇO FÍSICO DECERTO FORTALECERÁ SEU PÍFIO CARÁTER.
E TU EVITA QUEBRAR A UNHA, NÉ, ELFO?
POR QUE ISSO TÁ TÃO LEVE? ACHEI QUE PEDRAS PRECIOSAS PESAVAM MAIS!

NÃO SÃO PEDRAS PRECIOSAS, QUERIDO IGNARO. O CONTEÚDO SE ASSEMELHA MAIS A UM PAR DE ALGEMAS.
UMA ALGEMA?
VELHO RICO TARADO ESCONDENDO UM TRECO DESSE NEM ME ASSUSTA, MAS POR QUE ALGUÉM PAGARIA A GENTE PRA ROUBAR ISSO?

POR QUE TAIS SUPOSTAS ALGEMAS MANTÊM O QUE ELE TEM DE MAIS VALIOSO ACORRENTADO EM NOSSO MUNDO.

OLHA, SER UM VELHO BABÃO É UM PROBLEMA SEXUAL DELE. O QUE IMPORTA PRA MIM É QUE CHEGAMOS NO PONTO DE ENCONTRO E LOGO, LOGO VAMOS BOTAR AS MÃOS NA RECOMPENSA.



Para mais histórias dos *Mercenário$*, **clique aqui**!

AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

Abraão Aires Urquiza De Carvalho
Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adilson Weber
Adriano Cleber Tume
Adyson Ricardo Da Silveira Abreu
Aggeu Luna
Airton Luiz Tulio Júnior
Aislan Torres
Alan De França Santana
Albano Francisco Schmidt
Alberto M. Ticianelli
Aleksander Sanandres
Alex Myller Duarte Lima
Alex Saraiva Mamedes
Alexandre Abreu
Alexandre Esperança
Alexandre Ferreira Da Silveira
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Yukio Harano
Alexsandro Alves
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allan Melo De Brito
Allan Oliveira
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Alysson Lago
Amadeus De Melo Cavalcanti
Amauri Matos De Jesus
Ana Lucia Lieuthier
Anderson Amendola
Anderson Corte
Anderson Damasceno
Anderson Evangelista
André Bonfim
André Felipe Menezes Dos Santos
André Luís
André Luiz Noronha Baracho
André Nazareth De Almeida
André P. Bogéa
André Peres
André Tepedino
André Turtelli Poles
André Vieira
Angelo Castelan
Antonio Arleudo Costa
Antonio Lucas Da Silva Loureiro
Argus Fernandes
Arthur De Andrade Arend
Arthur Electo De Moura Lima
Arthur Sarmento
Arthur Silva De Paula
Artur Augusto Bracher Capute
Artur De Figueirêdo Araújo Melo Mariz
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Baptista
Augusto Santos
Bruno B. Soraggi
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Bertuga
Bruno Da Silva Assis
Bruno Daniel
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
Bruno Groposo Pavão
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Lopes Hoffmann
Bruno Machado
Bruno Meneghetti
Bruno Messias Silva Santos
Bruno Parolini
Bruno Stoy Locatelli
Bruno Vinicius Da Silva -= Zaba =-
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Cruz
Caio Henrique Bellini De Mello
Caio Santos
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Bergonzini
Carlos Carvalho
Carlos Daniel
Carlos F. Dos Santos
Carlos Leandro Gomes Batista
Carlos Mendes
Cauã Roca Antunes
Celso Guedes De Jesus
Cesar Augusto De Souza Coutinho
Cesar Augusto Sabatino
Christian Medalha Justino
Christopher Kastensmidt
Cláudio Alê
Claudio Quessada Cabello
Clayton Varela
Clécio Matheus Weirich
Cleison Rafael Da Silva Ferreira
Cleiton Chaves
Cristhian Heck
Cristian Drovas
Cristiano Alberti Linhares
Cristiano Lopes Lima
Cristiano Motta Antunes
Dan Cruz
Daniel Araujo Gomes
Daniel Baz Dos Santos
Daniel De Andrade Lima

Daniel De Paula Ferreira Nascimento
Daniel Marques
Daniel Pellucci
Daniel Poleti
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins
Danilo Domingues Quirino
Danilo Machado
Danilo Souza
Danilo Steigenberger
Danyel Pablo Batista Muniz
Dartagnan Quadros
Davi Mascote Domingues
Davi Roberto Limeira
David Sousa
Deivid Santos
Demian Machado
Denis G Santana
Denis Roberto Macedo Da Silva
Dennys Laubé
Dermeval Rafael Marques
Dheyrdre Machado
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego Bernardo Chumah
Diego Dos Santos Gonçalves Pacheco
Diego Fernandes Santos
Diego Goncalves
Diego Noura
Diego Pereira
Diego Rodrigues Pereira
Diego Silveira Martins Marques
Diogo Becker
Diogo Kawer De Lima Carneiro
Diogo Luiz Barcellos Volpi
Diogo Peres Dos Santos
Douglas Marques
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Dutra Santana Longo
Eberson Lima Spadoni
Ed Carlos Bicudo
Eddie Junior
Edimar Barbosa Miranda Junior
Edney “Interney” Souza
Eduardo Cesar Silva
Eduardo Luciano Camolez
Eduardo Mendes Marcucci
Eduardo Rafael Schmidt
Eduardo Souto Da Silva Herter
Eduardo Tavares Machado
Eduardo Vieira Guimarães
Eliel Junior
Elisa Rocha
Elton Rigotto Genari
Elton Rodriguez
Elvio Kazuo
Emanuel Guilherme
Emanuel Mineda Carneiro
Emily Matias
Emir Beltrao Da Silva Neto
Eric M. Souza
Erick Faria Teves
Ericki Haras
Érico De Paula Lima Campos
Erimar Lopes
Evandro Gurgel
Fabiano Martins Caetano
Fabiano Pasqualotto Soares
Fabio Casanova
Fabio Melo
Fabio Piazzaroli Longobardi
Fabio Rezende
Fábio Vasquez Pereira
Fabricio Macieira
Fabricio Maciel
Fabricio Siegnord
Fagner Tineli Baer
Felipe Antonio Da Silva Malandrin
Felipe Campos
Felipe Della Corte
Felipe Dias
Felipe Eleuterio Hoffman
Felipe Fernandes
Felipe Lara
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lippelt Vieira
Felipe Sousa
Felipe Torres Brigeiro
Felipe Wagner
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando De Castro Assis
Fernando Del Valle
Fernando Do Nascimento
Fernando Junior
Fernando Nepomuceno Salgado
Fernando Sanches
Fernando Takao
Fernando Xavier
Filipe Itagiba
Filipe Wilbert
Filippe Spósito
Fillipe Pereira Sibioni
Flávio Alfonso Jr
Flávio Fernandes Da Silva
Flávio Karpinscki Gerab
Flávio Nogueira
Francisco Sedrez Warmling
Francisco Soares
Francisco Yago Aguiar Sobreira
Frederico De Faria E Silva
Frederico Fetter
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Lima
Gabriel Lopes Dos Santos
Gabriel Marquardt Müller
Gabriel Pacheco Da Silva
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Sabino
George Leandro Luna Bonfim
Gervasio Da Silva Filho
Gilmar Alves De Oliveira
Gilmar Rocco
Giovanne Bittar Da Costa
Gisele Sena Bertolazo
Giuliano Bortolassi
Giuseppe Cernicchiaro Palermo
Glauber Monteiro
Glauco Theodoro
Greeg Mariano
Grupo Da Fortuna
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Andrade
Guilherme Da Silva Alves

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Guilherme Duarte Rodrigues
Guilherme Furtado
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Rufino
Guilherme Strejewitsch Oliveira
Guilherme Tamamoto
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Boeing
Gustavo Cassiano Peres
Gustavo Creutzberg
Gustavo Da Rocha Pereira
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Dutra Dias
Gustavo Maiorini
Gustavo Martinez
Gustavo Nobre Wotikoski
Haniel Ferreira
Heber Marcos Queiros
Hebert J
Heitor De Almeida Francisco
Helder Poubel
Henrik Chaves Gregorio
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Kpta
Heristhon Max Moreira Libânio
Hernani Ilek
Hiromi Honda
Hudson Ornelas
Hugo Genuino
Hugo Rosa
Humberto Meale
Ícaro Das Neves Augusto
Igor Araujo
Inácio Fëanor
Informática Para A Vida
Iran Eduardo
Isaac Barbosa
Isabelle Viana Felix
Isac Marcos
Ivan Rafael Lovera
Ives Bernardelli De Mattos
Ivo Bruno Gomes Araújo
Jadson Alves Cordeiro
Jaime Das Neves Calmon
Jamerson Azevedo Da Silva
James Mcbryan
Januario Neto
Jean Rodrigo Ferreira
Jeferson Cardoso
Jeferson De Oliveira
Jimi Melo
João Gabriel Souza De Moraes
João Guilherme
João Gustavo Borges E Silva Vita
João Manoel Pereira
João Paulo Silva
João Pedro Dos S. Thomé
João Rodrigues
João Soares
João Trindade
Jonathan Fried
Jonathan Goularte Silva
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jorge Gomez
Jorge Junior
Jorge Monteiro Pedrosa
José Eduardo Da Silva
José Everton Guimarães De Oliveira
José Lemos Junior
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Paulo
José Rafael Batista Lebre Ferreira
Jose Ricardo Da Silva
Jota Sobreiro
Juliano Cataldo
Juliano De Miranda
Julio Cesar Araújo
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Kaede Kisaragi
Kaio Henrique Bernardo Falcão
Kalaires
Karen Soarele
Karl Fontes
Kássio José Lara De Rezende
Kaue Amaral Monteiro
Kauê Rodrigues
Kellisson Felipe
Leandro Dos Santos Mota
Leandro Ferraro
Leilton Luna
Leo Correa
Léo Cunha
Leo Lionhard
Leo Martins
Leonardo Arcuri Florencio
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Brocco
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Dos Santos Gedraite
Leonardo Maciel
Leonardo Menzani Silva
Leonardo Neves
Lex Bastos
Lídia Granemann Gemo Montovani
Lincoln Ruteski Dos Santos
Lipe Ragazzi
Lucas Arruda
Lucas Danez
Lucas Henrique Martins Faria

- Lucas Lorenzi Malgaresi
- Lucas Marques De Camargos
- Lucas Oliveira
- Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
- Lucas Sampaio Magalhães
- Lucas Santos Borba De Araujo
- Lucas Teixeira Da Cunha
- Luciano Portella Rodovalho
- Luis Augusto De Lara Cavalcanti
- Luís Felipe Hussin Bento
- Luis Guilherme B G Ruas
- Luiz Cláudio
- Luiz Claudio Reis
- Luiz Fernando Maehana
- Luiz Fernando Taddeo
- Luiz Geraldo Dos Santos Junior
- Luiz Guilherme Mercurio
- Luiz Paulo De Lima
- Luiz Wanderley Santos Gomes
- Lutero Cardoso Strege
- Lyonn Jarrie
- Maicon Hackenhaar De Araujo
- Manoel Mozzer
- Marcel Pinheiro
- Marcelo Barandela Abio
- Marcelo Cardoso
- Marcelo Drudi Miranda
- Marcelo Duarte Machado
- Marcelo Jose Dos Anjos
- Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
- Marcelo Oho
- Marcelo Rodrigo Pereira
- Marcelo Seara Mendonça
- Marcio Dias
- Márcio Souza De Vargas
- Marco Antonio Fogaça
- Marco Maron De Freitas
- Marcone Francisco Lira Barbosa
- Marcos André Macedo Martins
- Marcos Goulart Lima
- Marcos Mazo
- Marcos Santos
- Marcus Antônio Santana Santos
- Marcus Leopoldino
- Marcus Vinicius De Mello Oliveira
- Marina Ferreira De Oliveira
- Mario Felipe Rinaldi
- Mateus
- Mateus Fuzzato
- Mateus Guida
- Matheus Francisco De Souza
- Matheus Henrique Reis De Aleluia
- Matheus Hobit
- Mathias Barbato Bloch
- Matos Cr
- Mauricio Bomfim
- Mauricio Mendes Da Rocha
- Mauricio Michel Klagenberg
- Mauricio Rossini Oltman
- Maurício Silva Araujo
- Mauro Araújo Gontijo
- Max Fischer
- Mayra Farias Silva
- Miguel Peters
- Miguel Teixeira Brandão Junior
- Mike Ewerton Alves Jorge
- Mike Wevanne
- Mitae Do Mato
- Mitelus Morion
- Moisés Bernardino
- Murilo Fernandes Lobato Marques
- Murilo Vieira Guidoni
- Nando Machado
- Narciso Dos Santos Filho
- Nathan Arocha
- Nathasha Paixao
- Neilson Soares Cabral
- Neirimar Humberto Kochhan Coradini
- Nelson Nascimento
- Nelson Teixeira Jr.
- Nicolle Mathias De Almeida
- Nikolas Martins Brandão Oliveira
- Nikos Elefthérios
- Otávio César Marchetti
- Pablo Henrique Marques Soares
- Panda Vital
- Patrick Zanon
- Paulo Augusto Galembeck
- Paulo C. Holanda
- Paulo Fernando Gomes Velloso
- Paulo Henrique Da Silva Pedro
- Paulo Herique Dihl
- Paulo Ítalo Medeiros
- Paulo Ramon Nogueira De Freitas
- Pedro Arthur Pinto Bravo Durão
- Pedro Cesar Bento Mendes
- Pedro Cherobim Dutra
- Pedro Curcio
- Pedro Henrique Estumano Gomes
- Pedro Henrique Guimarães Ramos Pires
- Pedro Henrique Seligmann Soares
- Pedro Lunaris
- Pedro Mansur
- Pedro Morhy Borges Leal
- Pedro Netto
- Pedro Rafahel Lobato
- Pedro Victor Da Silva Ferreira
- Pedro Vitor Schumacher
- Péricles Vianna Migliorini
- Peterson Lopes
- Philippe Pittigliani Magnus
- Phillipe Ferreira De Lyra
- Pitterson Marcus De Paula Reis
- Rafael 47
- Rafael Artur
- Rafael Bezerra
- Rafael Blotta
- Rafael Cmb
- Rafael Da Silveira Melo Devera
- Rafael De Andrade Teixeira
- Rafael De Oliveira Lima
- Rafael Ferraz
- Rafael Guedes Da Silva
- Rafael Lichy
- Rafael Nicoletti
- Rafael Panczinski De Oliveira
- Rafael Peixoto De Moraes Pereira
- Rafael Ricardo Martinho Vigil
- Rafael Sangoi
- Rafael Schreiber De Souza
- Rafael Silva
- Rafael Souza Oliveira
- Ramiro Alba Alba Filho
- Ramon Aranha Da Cruz
- Rannyere Xavier
- Raphael Carlos
- Raphael Everton Gonçalves Da Silva
- Raphael Galimbertti
- Raphael Gomes
- Raphael Soma
- Raquel Gutierrez
- Raul Galli Alves
- Raul Guimarães Sampaio
- Raul Pinheiro
- Raul Santana Lopes
- Reginaldo Santiago
- Régis Fernando Bender Puppo
- Remo Disconzi Filho
- Renan Nicastri Ivo
- Renata C B Lzz
- Renato Da Cunha Silva
- Renato De Faria Cavalheiro
- Renato Motta
- Renzo Rosa Reis
- Rhenan Pereira Santos
- Ricardo César Ribeiro Dos Santos
- Ricardo Da Silva Ramada
- Ricardo De Oliveira Souza
- Ricardo Maia
- Ricardo Mallen Machado De Souza
- Ricardo Pereira Ramalho
- Richard Lindo Godoy
- Richard Pinto
- Richard Sassoon
- Roberto Levita
- Roberto Marinho Oliveira
- Robertson Schitcoski
- Robinson Moreira
- Robson De Braga Castelo Branco Junior
- Rodolfo Angeli
- Rodolfo Caravana
- Rodolfo Moreira Cavalcante
- Rodolfo Santos Jeronimo
- Rodrigo Aguera
- Rodrigo Aparecido De Toledo
- Rodrigo C K
- Rodrigo Camilo
- Rodrigo Canalle De Freitas
- Rodrigo Colts
- Rodrigo Da Silva Santos
- Rodrigo Lopes
- Rodrigo Marques
- Rodrigo Mokepon
- Rodrigo Montecchio
- Rodrigo Nunes Dos Santos
- Roger Guidi
- Rogério Fabiano Dos Passos
- Ronald Luis Silva Siqueira
- Ronaldo Akio
- Ronaldo Rodrigues De Araujo Dos Santos
- Sairo Santos
- Samuel Cardoso Santiago Junior
- Samuel Filizzola
- Sanderson Átomo
- Sandro Da Silva Cavalheiro
- Sandro Ripoll
- Sasukerdg Mendes
- Sávio Batista
- Sávio Souza
- Sebastião Augusto Pedroso
- Sérgio Gomes
- Sergio Henrique Mello
- Sérgio Pinheiro
- Seuraul
- Shade Graves
- Shur Stephano
- Silvio Oliveira De Jesus Junior
- Sócrates Moura Santos Júnior
- Soren Francis De Rezende Santos
- Tadeu Augusto Bustamante Dias
- Tales De Azevedo E Vasconcellos
- Tales Pereira
- Talles Magalhães
- Tarso Halk
- Tayara De Paula Fernandez
- Thales Campelo
- Thales Coletti Gagliardi
- Theógenes Rocha
- Thiago Barz
- Thiago Colás
- Thiago Costa
- Thiago De Oliveira Goncalves
- Thiago De Paula Barbosa
- Thiago Destri Cabral
- Thiago Fernandes Machado
- Thiago Henrique
- Thiago Justo Ceolin Da Cruz
- Thiago Nicolas Szoke
- Thiago Ozório
- Thiago Pacheco
- Thiago Roberto
- Thiago Ruis
- Thiago Tavares Corrêa
- Thiago Zenark Reis
- Thomas Delfino Soares
- Thyago Athayde
- Tiago Alexandrino
- Tiago Alves Araujo
- Tiago Barbosa Da Fonseca
- Tiago Cubas
- Tiago Ferreira
- Tiago Magalhães Lyrio
- Tiago Monnerat De F. Lopes
- Tiago Moura
- Tiago Rafael Vieira
- Tom Azevedo
- Uelerson Canto
- Valdo Nóbrega
- Vanilo Alexandre
- Vauderag Junior
- Vicente Fonseca
- Victor De Paula Brandão Aguiar
- Victor Hugo Martins
- Victor Hugo Simões Santos
- Victor Miranda Rangel Silva
- Vinícius Brazil
- Vinicius Camargos
- Vinicius Cesar Bellina
- Vinicius Dinofre
- Vinícius Ferreira
- Vinicius Gomes Alfama
- Vinicius Rodrigues
- Vinicius Rodrigues Gonçalves
- Vinicius Tarrega
- Vitor Bornéo
- Vitor Gabriel Etcheverry
- Vitor Godoi Mendes
- Vitor Hugo Moura Do Carmo
- Vitor Oliveira Nascimento
- Vitto Giancristoforo Dos Santos
- Wagner Armani
- Wagner Azambuja
- Wagner Chiba
- Wagner Rodero Junior
- Walison Jorge
- Wallison Viana De Carvalho
- Walyson Velasco De Azevedo
- Wanderson Teixeira Barbosa
- Wefferson David De Souza Silva
- Wellington Poi
- Wesley Francisco Da Silva
- Willian Viana Neves
- Yargo Reis
- Ygor Vieira
- Yuri Brandão
- Yuri Nóbrega

Conselheiros

- Adonis Oliveira Junior
- Adriano Anjos De Jesus
- Adriano Guido
- Adriano Peres
- Agamenon Nogueira Lapa
- Agostinho Bartolomeu
- Alcyr Neto
- Aldenor C. Madeira Neto
- Alessandra Rodrigues
- Alessandro Souza De Oliveira
- Alex Angelo
- Alex Eustáquio Gontijo
- Alex Farias De Lima
- Alex Frey
- Alex Gabriel
- Alex Pongitori
- Alexander Ischaber Xavier
- Alexandre Fernando Borges
- Alexandre Lins De Albuquerque Lima
- Alexandre Nunes
- Alexandro Barros
- Alexsandro Teixeira Cuenca
- Alfredo Santos Júnior
- Alisson Belém
- Álisson Morais
- Allan José Da Silva Pinto
- Allan Vieira
- Ana Cristina Rodrigues
- Ana Rosa Leme Camargo
- Anderson Brambilla Chaves
- Anderson Costa Soares
- Andre Andrade
- André Bessa
- André Centeno De Oliveira
- André Dorte Dos Santos
- André Duarte De Ávila Ribeiro
- André Faccas
- Andre Luiz Jacintho
- Andre Luiz Retroz Guimarães
- Andre Nuñez
- Andre Ramos
- Andre Roberto Felipe
- Andre Veras Melo
- Andreza Michelle Lino Da Silva
- Antônio Henrique Botticelli
- Antonio Neto
- Arthur Araújo
- Artur Barroso Mirço
- Artur Duduch
- Artur Teixeira
- Athus Ferreira
- Átila Pires Dos Santos
- Augusto César Duarte Rodrigues
- Bergson Ferreira Do Bonfim
- Bernardo Stamato
- Braz Dias
- Breno Costa Fernandes
- Breno D. Coimbra
- Breno Marcondes Penna Da Rocha
- Bruna Alencar
- Bruno Belloc Nunes Schlatter
- Bruno Bianco Melo
- Bruno Cobbi Silva
- Bruno Cury
- Bruno De Oliveira Sales
- Bruno Fávaro Piovan
- Bruno Fernandes
- Bruno Leão Pereira
- Bruno Pozzi
- Bruno Ruppert
- Bruno Soares
- Bruno Teixeira Maia
- Bruno Trejes
- Bruno Vieira
- Cadu Fernandes
- Caesar Ralf Franz Hoppen
- Caio Andrade
- Caio Cesar Mazon
- Caio César Viel
- Caio Delgado
- Caio Felipe Giasson
- Caio Henrique Ribeiro Garcia De Medeiros
- Calleu Fuzi
- Calvin Semião
- Camila Gamino Da Costa
- Carine Ribeiro
- Carlos Castro
- Carlos Frederico Veiga
- Carlos G C Da Cruz
- Carlos Laurentino
- Carlos Victor Rodrigues Lopes
- Cassio Segantin
- Cavaleiro Morto
- Celso Giordano Tonetti
- Celso Jesus
- Cesar Hitos Araujo
- Cezar Martins
- Cj Saguini
- Clarissa Sant´Anna Da Rosa
- Cleber E Morellato
- Cleverton Bueno Dos Santos Júnior
- Conrado Domingos Lo Duca
- Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
- Cristiano Cristo
- Dan De Paula
- Daniel Andrade
- Daniel Bard
- Daniel Carlos
- Daniel Chaves Macedo
- Daniel Duran Galembeck Da Silva
- Daniel Nalon
- Daniel Paes Cuter
- Daniel Ramos
- Danillo Roger Ribeiro
- Danilo Costa Neves Paoliello
- Danilo M. Lemos
- Danilo Menezes
- Danilo Sales Barbosa
- Dante Souza E Souza
- Davi Freitas
- David De Andrade Nunes
- David José Neves Baldi
- David Lessa
- Denis Denarelli
- Derek Moreira
- Diego Janini Lima
- Diego Moreira
- Diego Toniolo Do Prado
- Diogo Ramos Torres
- Diosh Smith
- Dmitri Gadelha
- Doc Lagoon
- Doug Floriano
- Douglas Camillo-Reis
- Douglas Godeguez Nunes

Douglas Nascimento
Douglas Vieira Dias
Eberson Terra
Éder “Dzr13” Fialho
Edgar Cutar Junior
Edgardo Fanor Duarte Mourão
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Eduardo Bailo
Eduardo De Souza Mascarenhas
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Galvão Zolin
Eduardo Kikuchi Itiama
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Silva Araujo
Eduardo Zimerer
Elisio Viana Junior
Elvys Da Silva Benayon
Enzo Venturieri
Erick Nunes
Estevão Costa
Fabiano Silveira
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fábio Gicquel Silveira
Fabio Ramalho Almeida
Fábio Rodrigues Dos Santos
Fabrício Viana Maia
Fábul Henrique
Felipe Alvim
Felipe Asfora
Felipe Baía
Felipe Damorim
Felipe Ferraz
Felipe Genú
Felipe Intasqui
Felipe Leite
Felipe Massao T. Masutani
Felipe Nunes
Felipe Nunes Porto
Felipe Parzianello Zampieri
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Silva
Felipe Wawruk Viana
Felippe Moreira Rodrigues
Felizz Alcantara
Fernando Abdala Tavares
Fernando Borges
Fernando Modesto Dutra
Filipe Caetano Da Silva
Filipe Luiz
Filipe Santos
Flávio Haag
Flávio Martins De Araújo
Flavio Rodrigo Sacilotto
Francisco José Marques
Francisco Menezes
Francisco Santana De Azeredo
Francisco Santos
Francisco Villalva Neto
Franco Guglielmoni
Frederico Jose Ribeiro Franca
Frederico Moreira
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Cesar Duarte
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel De Avila Batista
Gabriel Freitas
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Scarssi Krupp
George Carlos Gonçalves Da Silva
Geraldo Abílio
Gilberto Eiji Yoshida
Gilberto M. F. Jhunior
Gilvan Gouvêa
Giordanni Ferreira Soares
Giuliano Vieira Sant’Anna
Gláucio José Magalhães
Glauco Lessa
Glauco Madeira De Toledo
Gregório Tkotz
Gugu De Abreu
Guilherme Augusto Angelo Gomes
Guilherme Augusto Figueiredo G. De Moura
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Da Mota Martinez
Guilherme De Lima
Guilherme Luiz Klug
Guilherme Pinto Reis
Guilherme Rodrigues Da Silva Pinto
Guilherme Teixeira
Guilherme Tsuguio Tanaka
Gustavo Nader
Gustavo Reis
Haniel Ferreira De Paiva
Harley Lucas Gonçalves
Helio Paiva Neto
Helio Rodrigues
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Pereira
Henrique Santos
Henrique Soares Silva
Herbert Aragão
Hermes Vilar
Higor Rodrigues
Hugo Rebonato
Humberto Gs Junior
Humberto Villela
Hyago Pereira
Ícaro Cardoso Da Silva
Igleson Freire De Figueredo
Igor Andre
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Luiz Mantovani Rigotto
Igor Silva
Ilidio Junhior
Ismael Alcântara Da Silva
Ismael Marinho
Italo Henrique Silvestre
Iuri Gelbi Silva Londe
Iury De Paula Lopes
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivanildo Nascimento Dos Santos Junior
Jean Blaskoski
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Frias
Jefferson Ramos Ouvidor
Jessé Adriano Dias
Jessé Ulisses
Jhonas Diego
João Antonio
João Francisco Braga Holanda
João Lira
João Lucas Roriz
João Moisés Bertolini Rosa
João Pedro Andrade
Joao Pereira
João Queiróz Gonçalves
João Ricardo Bittencourt
João Victor Lessa Nunes
João Zonzini
Joaquim Silva
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
Jorge Vieira
José Alexandre Buso Weiller
José Elso
José Guilherme De Souza Silva
José Roberto Froes Da Costa
Joshua Raiser
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Julierme
Júlio César Eiras
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Karlyson Yuri Dos Santos Chaves
Kayser Martins Feitosa
Kelvin Sammer Gonçalves Marques
Keyler Queiroz Cardoso
Leandro Bitencourt
Leandro Candeia Fiamenghi
Leandro Casanova
Leandro Franco Miranda
Leandro L. C. E Rodrigues
Leandro Lima Dos Santos
Leandro Sardim
Leonardo Afonso
Leonardo Avena Rodrigues
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Marques
Leonardo Mota
Leonardo Oliveira
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Lobo Lancaster
Lourenço Vilar
Lucas Barbosa Lins
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas Humberto
Lucas Pereira Baumgartner
Lucas Pires
Lucas Porto Lopes
Lucas Silva De Deus
Lucas Tanaka
Lucas Tessari
Lucian Ks
Luciana Cruz Bianco
Luciano Del Monaco
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luis Oliveira
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Felipe Golze Reis
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Gustavo Pelatieri Teixeira
Luiz Henrique Moreira
Luiz Otavio Silva Santos
Manoel D’Mann Martiniano
Marcello Bicalho
Marcelo Menezes
Marcelo Prates Figueiredo
Marcio Albuquerque
Marcio Castro
Márcio Kubiach
Marcio Sidney Lino Junior
Marco Bym Veloso
Marco Menezes
Marcos Felipe
Marcos Gerlandi De Sousa
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Vinicius Lemos
Mário Bastos
Mario Costa
Mario Eduardo Cioffi
Mario Henrique Alves Moura Neto
Mario Maclir
Marlos C. Machado
Mateus Trigo
Matheus Back Almeida
Matheus Borges Ziderich
Matheus Faria
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Primo
Mega Sonidow
Mia Alexandra
Morgana Guimarães
Murilo Melleiro
Nadai Dennys
Natan Wagner
Nathan Gurgel
Neidilson Soares Galvão
Nicholas Lemos
Nicole Mezzasalma
Nikolas Jorge Santiago Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Odmir Fortes
Pablo Urpia
Patrick Escobar
Paulo Gomes De Oliveira Neto
Paulo Halliwell
Paulo Henrique Procopio Da Silva
Paulo Teixeira
Paulo Vinicius
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Anselmo
Pedro Cruz
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Monteiro Pires
Pedro Kranz Costa
Pedro Lima
Pedro Lopes
Pedro Machado
Pedro Passos
Pedro R De Jesus
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Salgado
Pedro Santos
Péricles Da Cunha Lopes
Porfírio Ferreira De Queiroz
Prof.Zeh
Rafa Juri Barbosa
Rafael Baquini Bueno
Rafael Beckmann Genú
Rafael Costa
Rafael Delboni Ribeiro
Rafael Duarte Collaço
Rafael Freire
Rafael Guimarães
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Lohmann
Rafael Lopes
Rafael Machado Saldanha
Rafael Monte
Rafael Padilha
Rafael Rafindio
Rafael Schmitt Wilhelms
Rafael Silveira Da Silva
Rafael Sirotheau
Rafael Weiss
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Couto
Ramon Marques Borges
Rangele Guimarães
Raoni Godinho
Raphael Alves Moure
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Montero
Raphael Ribeiro
Raphael Tarso Silveira
Rariel Clay Jaras De Lima
Rauldouken O’Bedlam
Renan Carvalho
Renan Rodrigues Cação
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Potz
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Gambaro
Ricardo Okabe
Robson Araujo
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rodolfo Xavier
Rodrigo Basso
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Dani
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Ferreira
Rodrigo Fittipaldi
Rodrigo Keiji
Rodrigo L Provietti
Rodrigo Monteiro
Rodrigo Nassar Cruz
Rodrigo Paz Monteiro
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Sávio
Rodrigo Silveira Pinto
Rodrigo Tadeu
Rogê Antônio
Roger Andressa Lewis
Roger Firak Zorzi
Romullo Assis Dos Santos
Rômulo Ribeiro
Ronald Santos Gois Da Silva
Ronaldo Filho
Ruan Pablo
Salomão Santos Soares
Samuel Hamilton Belém Cruz
Sarah Helena Bedeschi De Camargo
Sascha Borges Lucas
Saulo Alves De Brito
Sávio Luiz Leite Barros
Sérgio Henrique Silva Aguiar
Sérgio Meyer Vassão
Shane Morgan Baraboskin Standen
Sidinei Lander Da Silva Pereira
Silvia Helena De Oliveira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Sócrates Melo
Stefano Calis
Tácio Schaeppi
Tadeu Macena
Tamires Lazaretti De Souza
Tarcísio Nunes
Taynara Miorim Noronha
Teresa Augusto
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thales Carvalho
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Alduini Mizuno
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Coutinho
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Elias Vieira Pereira
Thiago Freitas
Thiago Henrique Righetti E Silva
Thiago Isensee
Thiago Lemos D’Avila
Thiago Mello
Thiago Morani
Thiago Rafael Becker
Thiago Santos Dos Santos
Thomas A. De Souza
Tiago César Oliveira
Tiago Lima
Tiago Martins Chamuinho Bastos
Tiago Ribeiro
Tiago Soares
Tulio Marcos Gonçalves
Uberlan Rodrigues Pimenta
Ugo Portela Pereira
Vanderlei Bastelli Filho
Vandersson Carvalho
Vevé Leon
Vicente Gomes Pinto
Victor Cabral Xavier Sarmento De Figueiredo
Victor Castro De Sa
Victor Gauss Ledur
Victor Lagoas
Victor Leir Bethonico De Souza
Victor T Melo
Victor Tamura
Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
Vinicius Cipolotti
Vinicius França Basto
Vinícius Lemos
Vinícius Matioli Marconi
Vinicius Moes De Souza
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Oliveira
Vinicius Soares Lima
Vitor Albani
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vítor Lucena
Wagner Elias
Washington Alencar
Wellington Barros Moraes
Wellington Vieira Ferreira
Welton Sousa
Wesley Rossi Yamauti
Wil Gouvea
Wiliam Fonseca Lino
Wolley Guedes Coimbra
Yuri Duarte Porto
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Lima
Yuri Machado
Yuri Marques Rodrigues
Yuri Travalin Cyrino
ザイテス ウォーカー

Roger Corman e o Quarteto

Muito antes da explosão dos filmes de super-heróis dos quadrinhos, Roger Corman foi chamado pra fazer sua versão do Quarteto Fantásticos, em 1994!

Resumidamente, o produtor alemão **Bernd Eichinger** havia adquirido os direitos pra fazer um filme com a primeira família de heróis da *Marvel*. Acontece que e o prazo estipulado para o começo da produção era o ano de 1992. Se nada fosse feito até lá, ele perderia os direitos. Eichinger entrou em contato com Corman, que com a "gigantesca" quantia de 1 milhão de dólares, fez o filme.

Mas o Quarteto Fantástico de Corman nunca foi exibido oficialmente. A produção era, de fato, apenas uma manobra para que Eichinger mantivesse os direitos dos personagens (tanto que Eichinger *é* um dos produtores do filme do Quarteto de 2005). Especula-se até que Corman teria gastado MENOS ainda do que se anunciou no filme.

Anos depois, essa bizarra produção acabou parando em convenções de quadrinhos, ficção científica e cinema, em cópias piratas, que por muito tempo, antes da popularização da internet, eram um item muito procurado por colecionadores e fãs.

A versão de Corman para o Quarteto Fantástico era relativamente fiel, mas com efeitos que dificilmente poderiam ser chamados de "especiais".

Mesmo assim, parece mais divertida de se ver do que algumas versões mais recentes...

Lista de Recomendações

(MUITO resumida, já que Roger Corman esteve envolvido em mais de 400 filmes!)

10 – *O Poço e o Pêndulo* (*Pit and the Pendulum*, 1961)
9 – *Frankenstein — O Monstro das Trevas* (*Roger Corman's Frankenstein Unbound*, 1990)
8 – *Túmulo Sinistro* (*The Tomb of Ligeia*, 1964)
7 – *A Loja dos Horrores* (*The Little Shop of Horrors*, 1960)
6 – *O Solar Maldito* (*House of Usher*, 1960)
5 – *O Castelo Assombrado* (*The Haunted Palace*, 1963)
4 – *Sombras do Terror* (*The Terror*, 1963)
3 – *O Corvo* (*The Raven*, 1963)
2 – *Muralhas do Pavor* (*Tales of Terror*, 1962)
1 – *A Orgia da Morte* (*The Masque of the Red Death*, 1964)

Obs. Roger Corman também dirigiu, sem ser creditado, *Mercenários da Galáxia* (*Battle Beyond the Stars*, 1980), um grande clássico da Sessão da Tarde.